№ 23

STIMOROL free

ISSN 0208-5887

ВИДЕО-АСС

Великий Дракон

Aladdin и Mortal Kombat 2 – на 8 битах!

КОНКУРС КОМПАНИИ STIMOROL!

Агент Купер раскрывает секреты Mortal Kombat 3 – на MegaDrive™ и Super Nintendo™

James Bond Jr.

Представляем приставку 3DO

Friday the 13th
Comix Zone
Boogerman
Desert Demolition
Soldiers of Fortune
Wing Commander
Ghoul Patrol
Starwing

Asterix & Obelix

ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

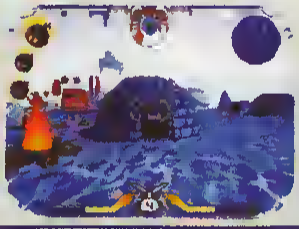
greatdragon.ru

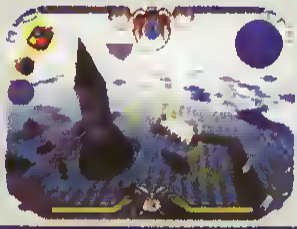
ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Jumping flash

PlayStation - Sony

Вы управляете гигантским кроликом, вооруженным лазерным пистолетом. Трехмерная графика, потрясающая четкость изображения, шесть виртуальных миров и уйма врагов, жаждущих с вами встретиться — все это на Sony PlayStation!



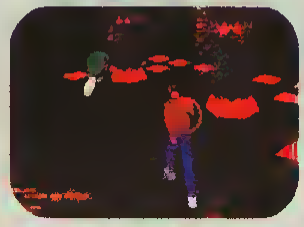


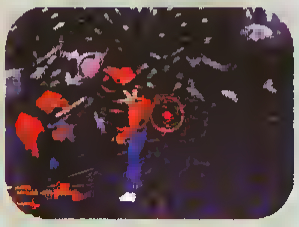
Fade to Black

PlayStation

Delphine Software

Коирад, герой «Flashback» 16-битных приставок, возобновил свою охоту за «чужими» во всех трех измерениях приставки Sony PlayStation.





Theme park

Saturn

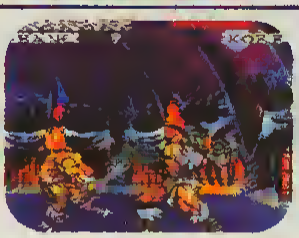
(Electronic arts)

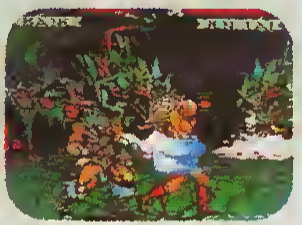
Уже знакомая по CD и 16-битным приставкам игра появилась и на «Сатурне». Вы управляете парком аттракционов, и хорошо известным, и в чем-то новым...

Weaponlord

SuperNintendo & Megadrive

(Ocean) Темная ночь, кровавая луна, шпаги, топоры, клинки и семь жестоких варваров —все для вашего развлечения.





NHL 96

SuperNintendo & Megadrive

(Electronic arts) Новые возможности для любителей гонять шайбу в домашних условиях. Хитроумные обманные движения, внезапные торможения значительно улучшают игру по сравнению с прошлыми версиями.

greatdragon.ru

STIMOROL®

SUGAR free

ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ

А | Б | В | Г | Д | Е

STIMOROL

Конкурс-лотерея Stimorol-Sugar Free

Компания "STIMOROL" и журнал "Видео-Асс" Великий Дракон объявляют конкурс. Для участия в нем достаточно посмотреть по телевидению новый ролик STIMOROL и выслать в наш адрес заполненный лотерейный билет.

А. Укажите тип самолета, унесшего нашу героиню в мир Виртуальной реальности.
1) Боинг 747.
2) Самолет Можайского.
3) F-5 Tiger.
4) Миг-29.
5) Паровоз бр. Черепановых.

Б. Укажите тип компьютера, унесшего нашу героиню в мир Виртуальной реальности.
1) Macintosh.
2) 8-битная приставка.
3) Sega Mega Drive 2.
4) Super Nintendo.
5) Panasonic 3DO.
6) Ручной арифмометр.

В. Укажите сорт Stimorol - Sugar Free, вернувший нашу героиню из мира Виртуальной реальности.
1) FRUIT - Фруктовая.

2) SPEARMINT - Мята обыкновенная.

3) ORIGINAL - Ориджинал.

4) PEPPERMINT - Мята перечная.

Г. Почему героиня решила вернуться из мира Виртуальной реальности.
1) Надоел проводник.
2) Испугалась акул.
3) Забыла убрать шасси самолета.
4) Вспомнила про пачку Stimorol-Sugar Free, лежащую в кармане.
5) Решила поиграть в "Contra".
6) На подстанции вырубили электричество.

Д. Вспомните, какого по счету офицера выбрала героиня ролика своим проводником в мире Виртуальной реальности.

Е. Какую игру для игровой приставки больше всего напоминает вам этот ролик.
1) 194S.
2) Mortal Kombat 2.
3) Top Gun.
4) Aladdin.
5) Tale Spin.
6) Urban Strike.
7) F-15 Strike Eagle.
8) Тетрис.
9) Ладушки.

Вы спросите, как заполнить этот самый билет. Проще пареной репы. Цифры, соответствующие правильным ответам, надо вписать в нужные клеточки. Затем заполнить обратную сторону билета и отослать в отдельном конверте по адресу: 103031 Москва, а/я 3, "Видео-Асс". На конверте нужно четко и крупно написать STIMOROL - SUGAR FREE.

Приз фирмы Philips - телевизор.

Фирменная сумка с годовым запасом STIMOROL-SUGAR FREE.

Классная майка "STIMOROL-ROCK"

Благодаря отсутствию сахара новейший STIMOROL-SUGAR FREE приобрел

НЕПОВТОРИМЫЙ СВЕРХУСТОЙЧИВЫЙ ВКУС

PHILIPS

Изменим жизнь к лучшему

СОДЕРЖАНИЕ

Новости, новинки

4 **Как выбрать игру для любимого чада. Советы родителям.**

FUN CLUB

6 **3DO Interactive Multiplayer**
Привет, смертнички! Хотите узнать побольше о том, что такое 3DO и с чем его едят?

10 **Who is Вы, G.Dragon?**
Редакция категорически отвергает гипотезу Splinter'а из села Найфельд Хабаровского края «о коллективности» G.Dragon'а. Великий Дракон был, есть и будет един в своих трех мордах!

8 бит

11 **Читательский хит-парад для приставок Classic, Junior, Кеп-Boy, Кеп-Kid**
Мавгли вновь взлез на верхушку. Но не это самое интересное — по пятам за ним карабкается другой мальчишка — Аладдин!

12 **James Bond Junior**
После бесчисленных романов и фильмов мы были уверены, что нам все известно о прославленном Джеймсе Бонде. Оказалось же, что мы не знали самого главного — у супер агента есть отпрыск! (Хотя подозревали: ведь не могли же все встречи Бонда с таким количеством женщин в каждом фильме остаться без всяких последствий). Ну,а сын этого супер мужика — естественно, тоже супер агент.

18 **Aladdin**
На 8 бит снизошел Великий Аладдин! Хватайте в руки джойстики, надевайте чалмы, жуйте урюк и халву и вперед, в загадочную восточную страну Аладдина и его пальной лампы.

22 **Mortal Kombat 2**
Практически полноценный вариант популярнейшего файтинга на «8 битах». Теперь с любой приставки можно заглянуть в кошмары Запредельного мира.

16 бит. Мегадрайв

26 **Читательский хит-парад для приставок Mega-Ken, Megadrive-2, Pro 16-bit**
«Lion King» — царь зверей, людей и их комбинаций.

27 **Boogerman. A Pick and Flick Adventures**
Любой из нас может стать спасителем планеты, в дворник или водопроводчик в особенности. Верим, что настанет день, когда жители спасенной Земли, ее теплых домов и квартир, уважительно обратятся к водопроводчикам: «сантехник-сан».

30 **Desert Demolition**
Кто станет Мультгероем Года? Узнать об этом можно только по окончании крутого состязания между койотом Уайли и страусом Роудраннером.

37 **Soldiers of Fortune**
Метод замены личного героизма наймом наемных убийц становится популярным и в видеоиграх. Там, правда, это пока обходится дороже, чем в реальной жизни.

40 **Comix Zone**
Рисование комиксов — весьма опасное занятие! Не верите — посетите «Зону комиксов»!

46 **Spirou**
Устав от нескончаемых «Морталов Комбатов» рекомендуем заняться решением головоломных проблем, встающих на пути журналиста Спайру.

Обучающие игры

50 **Игры для самых маленьких.**
Родители! Ассоциация «Компьютер и детство» извещает: «Игры полезны для Ваших детей»!

52 **Картинная галерея**

Рекомендована в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

gre_dragon.ru

16 бит. Супер Нинтендо

54 Читательский хит-парад для приставки Super Nintendo™

Наверное, лучше Данки Конга сможет стать только Данки Конг. Второй.

55 Starwing

Почти бессмертный Фокс Мвклауд выходит в космос на поиски флота и базы императора Андросса. Три пути лежат перед Фоксом, три дороги... По какой дороге пойдете вы? Лучше по всем трем (поочередно).

58 Wing Commander

Год 2639. Начало войны между Земной Конфедервцией и Империей Килра, господствующей в большей части секторв Веги и неисследованных территорий. Килраты, жестокая кошкоподобная раса, звявили, что сосуществовать с другими рвсями ниже их достоинства...

64 Ghoul Patrol

Пара шустрых детишек, Зак и Джули, разворошили древнюю книгу и выпустили на волю Повелитель Демонов. И не очень-то и испугались... А кстати, почему на Зака надеты очки с разноцветными стеклами?

68 Asterix & Obelix

Как нелегко далось строительство Римской Империи Цезарю, наглядно показал нам Duck Wader, прошедший эту игру за Астерикса. Но Цезарю еще повезло: если бы Гай Юлий увидел в деле Обеликса, он, наверное, прикрыл бы свою «римскую лавочку» гораздо ранее 476 года.

73 Asterix & Obelix (версия для Game Boy™)

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

74 Фонтан фантазий

Уж, если колдуны – то неуловимые, уж, если земляне – то непобедимые, уж, если тараканы – то стальные.

Комикс

77 Наконец-то раскрыт способ ловли дефицитных хартриджей.

82 На заборе – жалоба.

Кто стал победителем конкурса «BATTLETECH-ПРИЗ»? Смотри стр.47!

84 Friday the 13th

После интенсивной зарядки для мозгов в двух подряд номерах «Великого D» Ужасный предлагает разрядить мозги обратно свмым звбойным 8-битным ужастиком.

Нет проблем

88 Секреты 77 игр и обещанное продолжение «Mortal Kombat 3».

95 КРОССВОРД

Тимурв Мусина из Уфы

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

ЛОГОС-М

ВНИМАНИЮ РАСПРОСТРАНИТЕЛЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Фирма «ЛОГОС-М» открыла НОВЫЙ ОПТОВЫЙ МАГАЗИН

ПРОСТОРНЫЙ ТОРГОВЫЙ ЗАЛ
НОВЫЕ ВИДЫ УСЛУГ
РАСШИРЕННЫЙ АССОРТИМЕНТ ГАЗЕТ И ЖУРНАЛОВ
АЛЬБОМЫ, БУКЛЕТЫ, КОМИКСЫ, БРОШЮРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ
БУХГАЛТЕРСКАЯ И ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

Метро «Улица 1905 года», 2-ая Звенигородская улица, д.13 строение 1

200-23-28, 200-35-98

ВНИМАНИЕ!!!

В следующем номере — ИТОГИ очередного этапа КОНКУРСА читателей!

Победителей ждут призы за ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ, ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ, ЛУЧШИЙ КОМИКС, а также за раскрытие НАИБОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА СЕКРЕТОВ ИГР!!!

Читайте «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» №24 и вы узнаете, кто стал ЛУЧШИМ ИЗ ЛУЧШИХ!

Новая портативная игровая видеосистема

Сега завершила свою очередную разработку — 16-битную портативную видеоприставку NOMAD™ («Скиталец»), работающую с картриджами для Мегадрайва. Да-да, теперь вы можете играть в любимый «Стрит Файтер» или «Зону Комиксов» прямо в дороге! NOMAD немного больше, чем Game Gear и Game Boy, но в отличие от последнего имеет цветной экран высокого разрешения и совместим абсолютно со всеми играми, произведенными для Megadrive. Выпускается также специальный тюнер, превращающий NOMAD в переносной телевизор. Единственный минус приставки в том, что она работает от шести(!) АА-батареек, которые сжигает слишком уж быстро — за 3 часа. Полагаем, что ко времени выхода этого номера журнала приставка уже может появиться на российских прилавках. Учтите, что NOMAD — название американское, на европейском рынке оно может быть изменено.

Музыка и видеоигры образуют прочный союз.

Начало этому сосуществованию положил компакт-диск, выпущенный фирмой Virgin в 1994 году, на котором были собраны мелодии из таких игровых хитов, как Robocop vs Terminator, Cool Spot. Затем вышел альбом группы Immortals, исполнявшей мелодии из первого MK. Сейчас в магазинах можно увидеть саундтреки игр Final Fantasy, Comix Zone, Killer Instinct, Donkey Kong Country, а диск с музыкой из фильма MK стал платиновым (напомним, для этого должно быть продано не менее 500 000 копий).

Уважаемые родители!

Скажите пожалуйста, как часто вы покупали своему любимому чаду игру, полагаясь только на советы продавца, и, принося картридж или диск домой, в ужасе понимали, что четырехлетний ребенок реагирует на DOOM совсем не так, как вас убеждали! Хорошо еще, если вы сможете обменять купленную игру на что-нибудь более соответствующее возрасту вашего ребенка. Для того, чтобы облегчить проблему выбора и свести к минимуму неприятные эксцессы, Независимой Американской Комиссией по Рейтингу Программных Продуктов (при Конгрессе США) была разработана система возрастного рейтинга игр, напоминающая прижившуюся на Западе систему рейтинга кинофильмов. Она имеет следующие категории:

RP, Rating Pending (Рейтинг еще не установлен) — программа находится в стадии производства или доработки и еще не вышла на рынок;

EC, Early Childhood (Дошкольный возраст, с 3 лет). Если ваши детишки любят Хрюшу и дядю Степу, то им подойдут как раз эти игры. Пример: Ecco Jr, Dinosaur Tale, Berenstein Bears.

KA, Kids to Adults (Дети — взрослые, с 6 лет) — самая распространенная группа продуктов. Предназначена для широкой аудитории. Пример: Sonic 3, Civilization, Wing Commander.

T, Teen (Подростковый возраст, от 13 лет и выше). Будьте осторожны при покупке в подарок сыну игр, отмеченных этим значком — среди них слишком уж много кровавых. Пример: Primal Rage, MK1, Mutant L.H.

M, Mature (Только для совершеннолетних, от 17 лет и выше). Детям не рекомендуется. Игры этой группы содержат яркие картинки насилия, возможно — легкую зротику. Пример: MK2-3, Doom, Night Trap.

AO, Adults Only (Только для взрослых). Совершенно точно, НЕ для детей или подростков. Наш журнал вряд ли будет рассказывать, в какие «игры» играют в этих играх.

Добавим, что в США вам НИКОГДА не продадут программный продукт, если вы не соответствуете возрастной категории, для него определенной. А у нас...

1.000.000.000 (один миллиард) долларов

принесла продажа видеоигр Mortal Kombat 1 & 2, а также товаров с символикой MK (маек, часов, книг, сумок и т. п.). Прибыль от третьей части игры, фильма и мультфильма в эту цифру не входит. И раз уж речь зашла об MK, то мы не можем не сообщить, что Эд Бун и Джон Тобиас ведут переговоры о съемке телевизионного сериала на базе их нашумевшего творения. Также вышел ремикс MK3, названный Ultimate Mortal Kombat, куда вошли новые персонажи и Fatality.

На фото – Грег Фишбах, один из руководителей компании Acclaim

greatdragon.ru

НОВОСТИ ВИНКИ

Фантом из ада

Очередной фантом из ада проник сразу и на Мегадрайв, и на Супер Нинтендо. Но, как часто бывает, это хороший фантом, единственный, кто может остановить злодейскую компанию «Максимум инкорпорейшн», цель которой — покорить весь мир.

В этой игре, сделанной на основе популярного на западе комикса, вы должны пройти семь уровней (семь кругов ада!), имея семь видов оружия. Ад в игре весьма разнообразен — тут тебе и джунгли, и фантастические города...

Light Crusader

Жители деревни исчезли. В наше время нашлось бы не мало разумных объяснений этому прискорбному событию, но в средние века, когда в мире царят разнообразные суеверия... Вы, странствующий рыцарь, выступаете на поиски пропавших. Но суеверия суевериями, а и в средневековье не дураки жили —задачки, которые они вам подкинут, не раз поставят вас в тупик. И все эти навороты отлично сочетаются с прекрасной графикой и интересным сценарием! Еще один подарок играющим на Мегадрайве!

Информация об игре предоставлена редакции компанией «Бука»

PGA TOUR

Фирма «Electronic Arts» сотворила на радость поклонникам гольфа вариант этой игры, который идет и на Супер Нинтендо, и на Мегадрайве, и на Сатурне. В программе учтены самые разные параметры, влияющие на действия игрока в реальном гольфе: сила ветра, наклон площадки и даже особенности клуба, за который вы решили выступать. Разглядывать поле вы можете под разными углами, но особенно впечатляет иллюзия того, что камера установлена на мяче.

greatdragon.ru

FUN CLUB

3DO Interactive Multiplayer

Привет, смертнички! Хотите узнать побольше о том, что такое 3DO и с чем его едят? Хорошо, я попробую вам это рассказать. А повествование мое будет выполнено в виде наиболее напрашивающихся вопросов и наиболее правильных (по-моему) ответов на них. Начнем по порядку...

В.: Что такое 3DO?

О.: 3DO — игровая приставка к телевизору, создание компании 3DD, которая, в свою очередь, сама состоит из семи различных компаний. Объединившись, они создали такую крутую вещь, как 3DO Interactive Multiplayer. Фирмы, производящие 3DO-совместимые приставки и все, что с ними связано, обязаны получить на это право, обратившись в компанию 3DO (точно так же, как компании, производящие видеотехнику, должны получить разрешение у фирмы JVC, придумавшей стандарт VHS). Сама же компания 3DO не производит 3DO приставки!

Приставка 3DO имеет 32-битный RISC процессор ARM60 в качестве основного, а также целых два(!) 32-битных видео процессора, специально разработанных для работы с графикой (анимацией, трехмерными объектами и т.д.), 16-битный аудио процессор и математический сопроцессор для сложных вычислений (более детально обо всем этом будет написано чуточку ниже). Что касается оперативной памяти, то ее у 3DO целых 2 мегабайта, а видеопамяти 1 мегабайт (в 16 раз больше, чем у Сеги и SNESa!). В отличие от игровых приставок, игры для которых размещаются на картриджах, в 3DO использована CD-ROM технология, т.е. вся информация записана на компакт-диски, для «проигрывания» которых в 3DO имеется встроенный 2-х скоростной CD-ROM дисковод. Самое интересное, что стоимость производства такого компакт-диска (на который можно записать 600 с лишним мегабайт информации!), гораздо ниже себестоимости картриджа для обычной игровой приставки, объем информации в котором измеряется не сотнями, а единицами мегабайт, т.е. на два порядка ниже.

В.: Что умеет 3DO?

О.: Все 3DO приставки совместимы между собой на программном уровне. Играть в игры для 3DO можно на любой 3DO-совместимой приставке. Остальные (дополнительные) возможности у каждой из приставок разные.

Дополнительные возможности самой популярной у нас в России 3DD-совместимой приставки Panasonic 3DO следующие:

— на ней можно слушать обычные музыкальные аудио компакт-диски;

— смотреть фото диски Kodak Photo CD;

— смотреть лазерные видео диски при наличии дополнительной платы MPEG1, которая подключается в специальный разъем на корпусе приставки.

Еще одна особенность приставок 3DO — наличие всего одного разъема для джойстика.

Но это не значит, что играть может только один человек. Просто второй джойстик подключается не к приставке, а к первому джойстику, на котором для этого имеется точно такой же порт, как и на самой приставке. А ко второму джойстику можно подключить третий, к третьему — четвертый... Таким образом к 3DO может быть подключено до восьми устройств. Это могут быть не только джойстики, но и клавиатура, мышь, световой пистолет и еще много всякой всячины.

Кадры из игр «Mad Dog» и «Mad Dog 2»

На некоторых джойстиках имеется гнездо для стереонаушников

Игровые программы для 3DO — огромный скачок вперед в развитии Multimedia software. Благодаря своим широким возможностям, 3DO может показывать (прямо в игре) полноэкранное видео, генерировать трехмерные пейзажи, и делать еще множество замечательных визуальных эффектов, не говоря уже о том, что качество звука в играх всегда эквивалентно качеству звучания компакт-диска (а игры с оцифрованной речью — это просто прелесть, особенно для тех, кто хочет научиться понимать английскую речь).

В.: В некоторых играх на приставках SNES и SEGA есть возможность сделать SAVE GAME (записать игру) в флэш-память картриджа. А как это можно сделать на 3DO, ведь на компакт-диск ничего записать нельзя? Неужели только пароли?

О.: Нет, конечно. У приставок 3DO имеется специальная память, отведенная для этих целей, и аккумулятор, который подпитывает эту память, когда приставка выключена, и заряжается сам, когда она включена. Любая игра может кинуть свой SAVEGAME в эту память, а затем, если нужно, прочесть его оттуда.

Для удаления старых и ненужных SAVEGAMEов существует такая полезная штука, как STORAGE MANAGER, в который можно войти, если включить приставку без компактдиска в дисководе.

В.: Какие фирмы производят приставки 3DO?

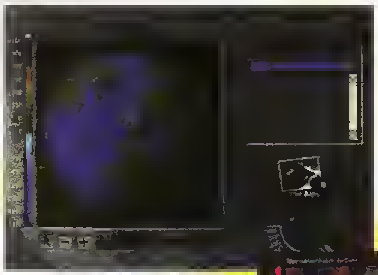
О.: Приставки 3DO, придуманные и разработанные компанией 3DO, на лицензионной основе производит фирма Matsushita (приставки Panasonic FZ-1 или FZ-10 и REAL 3DO Interactive Multiplayer, а также фирмы GoldStar, Sanio, Toshiba, Samsung, AT&T. Компания AT&T даже оснащает свои приставки встроенным модемом для возможности играть вдвоем через телефонную линию.

В.: Совместимы ли между собой 3DO-приставки разных фирм?

О.: Разумеется, да. Вы можете запускать любые игры и программы для 3DO на любой из 3DO-совместимых приставок. Просто приставки разных фирм производителей имеют разные дополнительные возможности (например модем у приставки AT&T 3DO), что никак не отражается на совместимости приставок на программном уровне.

В.: Можно ли будет играть в игры для 3DO, которые есть сейчас, на приставках 3DO следующего поколения?

О.: Да. Компания 3DO намерена это предусмотреть.



Познавательная программа для 3DO «Electronic Arts 3D Atlas»

FUN CLUB

В.: Будет ли 3DO обучающей системой?
О.: Вряд ли. Хотя обучающие и информационные программы и занимают значительную часть библиотеки программных продуктов для 3DO, приоритет остается за играми. Ведь 3DO — это все-таки система, разработанная для игр.

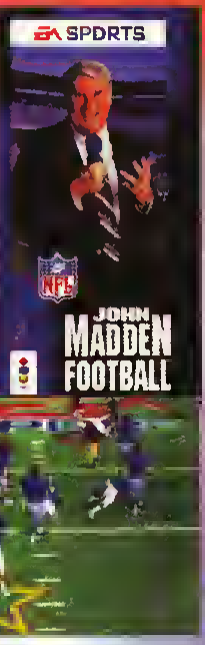
В.: 3DO и CD-i — это одно и то же?
О.: Нет. CD-i расшифровывается как CD-Interactive, это система, разработанная фирмой Philips Electronics. Эти две системы АБСОЛЮТНО НЕ СОВМЕСТИМЫ.

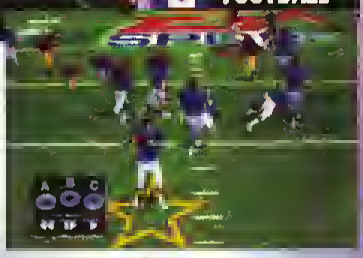
В.: А как расшифровывается 3DO?
О.: Увы, нам это неизвестно. Кто-то считает, что 3DO расшифровывается как «3 Dimensional Objects» (3-х мерные объекты), кто-то — «3 Dollars Only» (лицензионная цена на один диск), но основное мнение таково, что это следующий шаг после аудио и видео: audio, video, threedeo.

В.: Кто основатель компании 3DO?
О.: Основатель компании — Трип Хоккинс (Trip Hawkins). Он является также основателем такой известной компании как Electronic Arts.

Этот человек помог объединиться семи фирмам в одну компанию. Так образовалась компания 3DO.

В.: А кто те семь фирм-партнеров, входящих в состав компании 3DO?





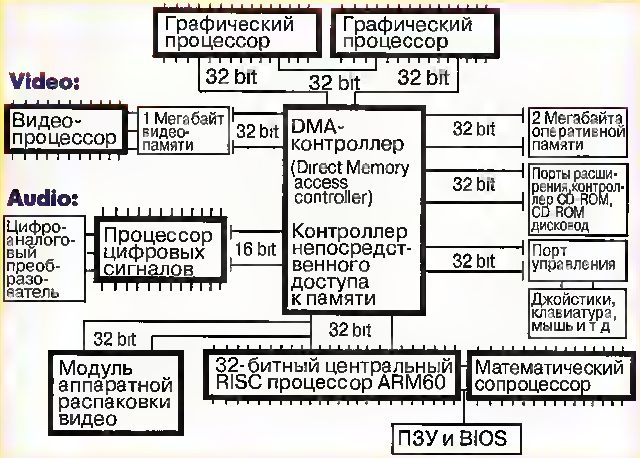
О.: Это фирмы Matsushita (торговые марки Panasonic, Technics, National), AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts, Venture Capital Firm Kleiner Perkins Caufield & Byers и New Technologies Group (NTG).

В.: Какие дополнительные устройства можно подключить к 3DO?
О.: Производством различной периферии к 3DO занимаются несколько фирм. Две основных — это Logitech и CH Products. Logitech производит мышки, CH Products — аналоговые джойстики. Также существуют световой пистолет и клавиатура для 3DO.

В.: Каково экранное разрешение 3DO?
О.: Экранное разрешение 3DO — 640x480 точек, 24 бита на точку (16777216 цветов одновременно!). Вы, наверное, и сами видите, что это гораздо больше, чем у приставок SEGA и SNES, не говоря уже о восьмибитках.

В.: Как устроены приставки 3DO и каковы их особенности?

О Этот ответ адресован тем, кто хоть чуть-чуть разбирается в компьютерах и их архитектуре. Ведь 3DO по своей архитектуре очень сходна с настоящими персональными компьютерами, хоть и называется игровой приставкой. Ее структурную схему вы видите на рисунке.



— 2 мегабайта оперативной памяти
— 1 мегабайт видео памяти
— 1 мегабайт постоянной памяти (ПЗУ)
— Супер скоростная шина обмена информацией (50 мегабайт в секунду!)
— 2 скоростных порта расширения
— Мультизадачная 32-битная операционная система
— 16-битный цифровой стереозвук
— Скорость звукового сэмплинга 44,1 KHz
— Полная поддержка Dolby Surround Sound
— Энергонезависимая память, размером 32 килобайта

В.: Можно ли полодробней узнать об операционной системе? Зачем она нужна?

О.: 3DO ОС — это полноценная 32-битная мультизадачная операционная система, написанная специально для 3DO фирмой NTG. Эта система загружается непосредственно с диска, на котором находится игра, в момент включения приставки. ОС состоит из двух частей

1) Мультизадачный «скелет» с драйверами для периферии и довольно совершенная файловая система

2) Множество различных процедур (подпрограмм), которыми могут пользоваться игры

— Процедура декомпрессии. Отвечает за программную и аппаратную распаковку аудио и видео информации (ведь на дисках она хранится в сжатом заархивированном виде)

— Набор математических процедур, предназначенных для вычислений высокого уровня

— Набор графических процедур, предназначенных для выполнения различных графических эффектов, анимации, текстурного заполнения и прочих извращений на эту тему

— 3D-процедуры (звучит почти как 3D-Pasha), предназначенные для создания трехмерных видеоэффектов и комплексных 3D вычислений

— Звуковые процедуры, предназначенные для создания и манипуляции звуковыми эффектами и музыкой. В них используется алгоритм, названный «3D Audio Imaging», который позволяет создать иллюзию того, что звук идет не только слева и справа, но и спереди и сзади (особенно это хорошо заметно при использовании наушников)

— Процедуры, управляющие файлами.

А теперь мне хотелось бы вкратце перечислить основные «прибамбасы» приставок 3DO, за счет которых они являются столь мощными игровыми системами

— 32-х битный 12,5-мегагерцовый RISC процессор ARM60, изготовленный фирмой Advanced RISC Machines (ARM). Этот процессор является эквивалентом 25-мегагерцового процессора 68030 фирмы Motorola. Для тех, кто не знает, что такое RISC процессор, объясню, что это процессор с сокращенным набором команд. Из-за того, что количество распознаваемых процессором команд меньше, время, уходящее на опознание команды значительно сокращается, и она выполняется быстрее, а следовательно повышается быстродействие как процессора, так и приставки в целом

— Два скоростных графических сопроцессора, производящих обработку графической информации со скоростью около 16 миллионов пикселов в секунду. Эти процессоры могут самостоятельно выполнять такие операции, как текстурное заполнение, вращение, масштабирование (уменьшение/увеличение) спрайта или целой картинки (примером может послужить такая известная КОМВАТо подобная игра, как Way of The Warrior, в которой камера то приближается, то удаляется от игроков, в зависимости от расстояния между ними)

— Специализированный 16-битный процессор цифровых сигналов, специально разработанный для различных манипуляций со звуком, как цифровым, так и синтезированным

— Математический сопроцессор, специально разработанный фирмой NTG (входящей в состав компании 3DO), позволяющий ускорить матричные операции

— CD-ROM дисковод со следующими характеристиками: время доступа 320ms, скорость чтения информации 300 kb/c, буфер размером 32 килобайта

Итак, как вы видите, все эти многочисленные процедуры достаточно сложны, но программисту-разработчику игры вовсе не обязательно изобретать велосипед и писать свои аналоги этих процедур. Он может просто взять и воспользоваться уже написанными, входящими в эту операционную систему.

В.: На каких компьютерах разрабатываются игрушки для 3DO?

О.: Для этих целей компанией 3DO был создан целый комплекс программных средств для компьютеров Macintosh. Этот комплекс представляет из себя множество различных программ для разных задач (анимации, создания звука, создания трехмерных объектов и т.д.), а также кучу различных графических и звуковых библиотек на нескольких десятках компакт-дисков.

В.: Каковы перспективы 3DO?

О.: Начнем с того, что даже для обычного 3DO уже понаписано огромное множество различных игрушек, и это множество продолжает пополняться с каждым днем, но недавно компания придумала более совершенную игровую систему: M2. Эта система появилась сразу в двух вариантах: в виде отдельной приставки и в виде небольшого модуля, который можно просто подключить в специальный разъем на корпусе приставки 3DO. Возможность такого апгрейда (расширения) экономит кучу денег владельцам 3DO, захотевшим чего-нибудь покруче, несмотря на то, что 3DO и так очень крутая игровая система. Но ведь ничто не стоит на месте.

Ну вот и все, что я хотел вам рассказать об этом замечательном семействе приставок. Теперь вы, наверное, и сами убедились, насколько эти приставки классно продуманы и грамотно сделаны. А если не убедились — смотрите картинки.

3D Pasha

FUN CLUB

Who is Вы, G.Dragon?

«Я хочу предложить свою версию того, кто же на самом деле скрывается под именем G.Dragon. Я думаю, под этим именем скрывается группа людей из числа сотрудников редакции. Сколько их? Не знаю, но думаю, не менее трех. Почему именно группа, а не один человек, как полагает Игорь Полтораднев из Омска (см. №13— ред.)? Потому, что все описания сделаны очень подробно, один человек хоть что-то да упустил бы. И еще одно доказательство — таблица мегатурнира из 17-го номера. Сделать такую таблицу, да еще описание с тактикой для каждого персонажа — от такого количества драк (сотня, как минимум!) голова пойдет кругом у кого угодно.
Свои репортажи G.Dragon представляет каждый месяц. И чтобы сделать такой репортаж (классный, подробный, со всеми мелочами), нужно просиживать перед приставкой много времени, то есть иметь это своей работой, то есть работать в редакции! Потому как на любую другую работу или учебу просто не останется времени.
Так что Великому придется сменить свою подпись и подписываться так, как это делали русские цари: «Мы, В.Дракон...»

Splinter, с.Найфельд, ЕАО, Хабаровский край, Биробиджанский р-н

От редакции.

Это письмо и описание черепашьего турнира, присланные глубокоуважаемым Splinter'ом из села Найфельд мы отправили Великому лично в лапы в надежде, что он, несмотря на всю занятость, царапнет ответ. А пока в ожидании очередной драконьей мудрости от себя хотим сообщить автору письма следующее

Во-первых, как мы слышали, царь, хотя и подписывался «Мы», в каждый момент времени был на Руси один

Во-вторых, по свидетельству очевидцев, Великий о трех головах, а это что-то да значит в деле совмещения профессий и занятий. По слухам, донесшихся до нас из пещеры в виде взрывов, грохота и скрежета, в настоящее время Могучий успешно совмещает компьютерные бои с разработкой программ для каких то там сетей и модемов. Во, умный-то! Поэтому, в-третьих, редакция категорически отвергает гипотезу «о коллективности» G.Dragon'а. Великий Дракон был, есть и будет един в своих трех мордах!

G.Dragon скрывается в игре «Mortal Kombat»!

Так утверждает Sub-Zero из Москвы. «Вы подумаете, что это один из персонажей. Но g.Dragon — не Goro, не Sub-Zero, он скрывается ПОД ЗНАКОМ ИГРЫ! Каждый, кто видел этот знак, сразу поймет это!».

gamedragon.ru

ХИТ-ПАРАД

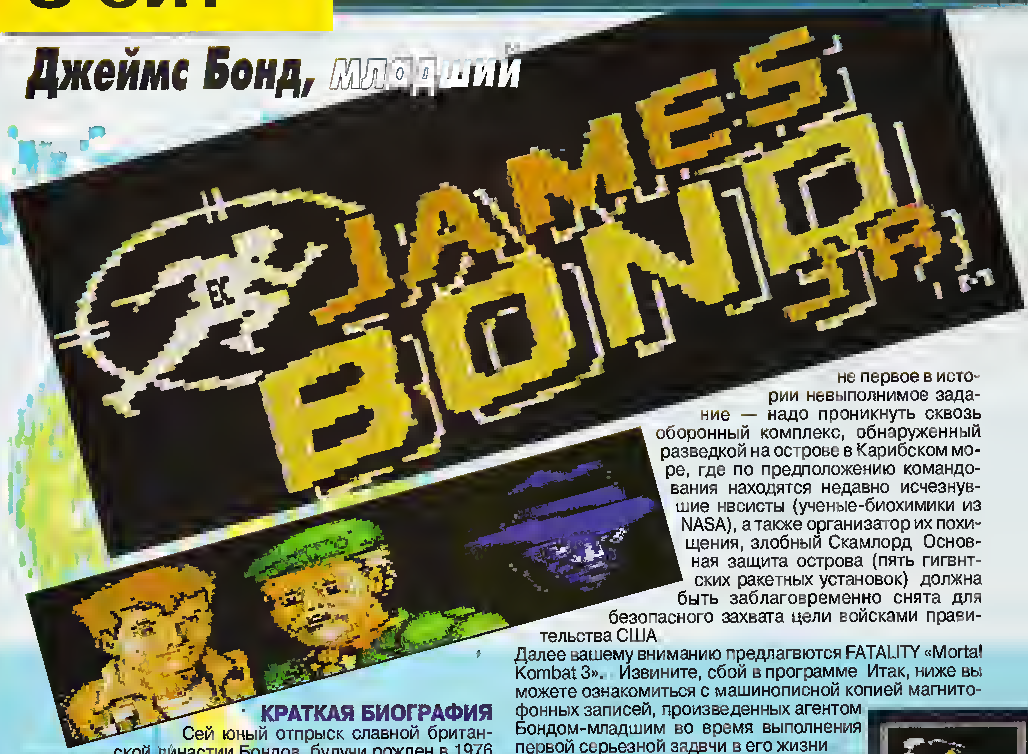
8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Jungle Book (2)**
2. **Aladdin (-)**
3. **Jurassic Park (5)**
4. Addams Family (-)
5. Punisher (-)
6. Best of the Best (-)
7. Hook (-)
8. Bucky O'Hare (10)
9. Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (1)
10. The Young Indiana Jones (7)

Читательский ХИТ-ПАРАД

great-dragon.ru

Джеймс Бонд, младший



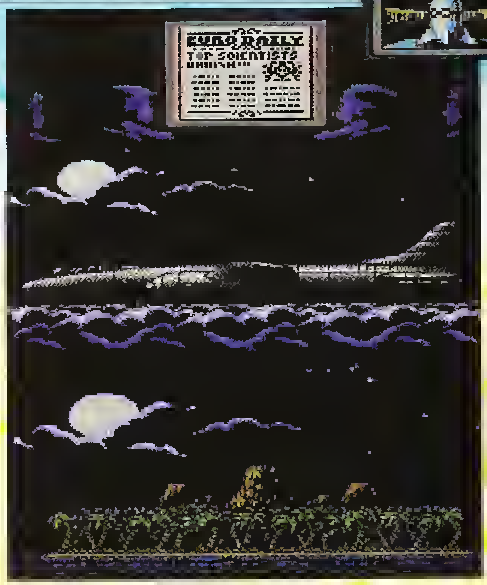
КРАТКАЯ БИОГРАФИЯ

Сей юный отпрыск славной британской династии Бондов, будучи рожден в 1976 году, получил гражданство Соединенных Штатов Америки, благодаря своей матери, известной в узких кругах как Особо Надежный Агент. В младенчестве он был весьма любознателен и научился читать, писать и играть в видеоигры до того, как произнес свое первое слово. По причине безнадежной занятости родителей был определен в возрасте восьми лет в специализированное частное учреждение с полным пансионом. К тому времени он уже досконально изучил секретные отчеты своего отца, обойдя с помощью домашнего компьютера хитроумные системы защиты Тайной Службы Ее Величества.

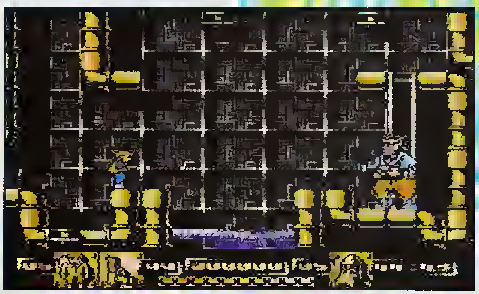
С тех пор у младшего Бонда началось фатальное невезение с местом проживания — приютившие его дома через полгода взрывались или мирно сгорали по необъяснимым причинам. Сменив два десятка привилегированных школ закрытого типа, он поступил на дневное отделение Центра подготовки ФБР, скрытого от посторонних глаз невинной надписью «Тоу Н.Q.», то бишь Департамент Игрушек. Опытные преподаватели быстро оценили угрозу, исходящую от энергичного до самовозгорания юноши. С целью предотвращения преждевременного ухода в отставку, они в рекордное время представили Джеймса к получению диплома агента. Вместе с почетной бумажкой Бонд-младший получил (на всякий случай) и первое свое задание.

Проблема «утечки мозгов», как и сведения о росте количества оружия среди неуполномоченных граждан, всегда беспокоили Секретную Службу. И вот, инсценировав полное отсутствие незанятых квалифицированных шпионов, полковник Смертвич, наставник новоиспеченного государственного служащего, высылает того на далеко не первое в истории невыполнимое задание — надо проникнуть сквозь оборонный комплекс, обнаруженный разведкой на острове в Карибском море, где по предположению командования находятся недавно исчезнувшие нэвисты (ученые-биохимики из NASA), а также организатор их похищения, злобный Скамлорд. Основная защита острова (пять гигантских ракетных установок) должна быть заблаговременно снята для безопасного захвата цели войсками правительства США.

Далее вашему вниманию предлагаются FATALITY «Mortal Kombat 3». Извините, сбой в программе. Итак, ниже вы можете ознакомиться с машинописной копией магнитофонных записей, произведенных агентом Бондом-младшим во время выполнения первой серьезной задачи в его жизни.



greatdragon.ru



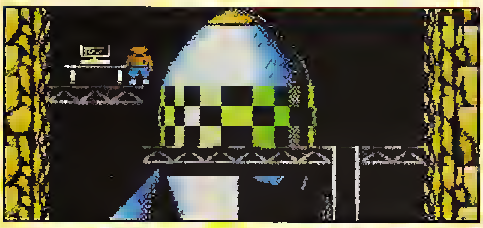
Загадочный колодец с первых же секунд привлекает взор юного разведчика, однако без акваленга доступ к его темным глубинам однозначно закрыт. Разберемся с информацией, отображаемой в нижних строках экрана: слева указано количество жизней, далее – выбранное оружие и количество ресурсов к нему, счет (под ним — шкала энергии героя), время, требуемое для завершения миссии и оставшееся на поиск объектов. Первые четыре уровня вы практически бессмертны, т.к. continue — бесконечно и оставляет вас на последнем твердом месте, где вы уже побывали. Но начиная с первого боя со Скамлордом, ситуация усложняется — continue не работает...

18 октября 1995 года.

«Ну что ж, я на месте! Прыгать с парашютом, чтобы там ни говорили наши инструкторы, вовсе не сложно, особенно если вывалиться из салона тебе поможет тяжелая рука друга... Так сказать, ты иди первым, а мы за тебя отомстим!

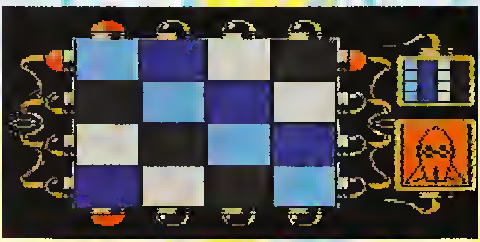
Гул транспортного самолета постепенно затихает вдали, а я приступаю к анализу окружающей местности и содержимого своих карманов. И здесь, и там практически пусто. Узкая полоска прибрежных джунглей отделяется от остальной части острова горной грядой. Альпинистского снаряжения у меня, конечно же, нет, а есть пистолет и кучв обойм. Пардон, чуть не забыл, с целью экономии средств и места обоймы десантникам сейчас не выдают, а наряжают как елку рождественскую гирляндами оружейных лент. Движения этим, конечно, не осложняются, но перезаряжать пистолет в перестрелке весьма сложно, да и в барабан больше двадцати штук не лезет. Даст бог, разживусь чем-нибудь на поле боя. Все остальное снаряжение —мониторчик с обратным отсчетом времени (буквально только что на часах было круглое число 45 и два нуля, а теперь секунды портят настроение: что же будет здесь через чвс?) и индикацией обезвреженных ракет. Небольшой серый экранчик сбоку, надо думать, как-то связан с обещанием полковника приглядывать за моими похождениями, но пока признаков жизни не подает. Ну и черт с ним, пора мне идти, засиделся тут, понимаешь»

Первая ракета найдена...



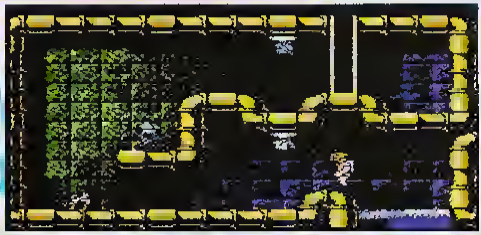
Суть происходящего далее сводится к тому, что Джеймс, озверев от хождения по минному полю, ныряет в первую (и единственную на всем побережье) попавшуюся дыру и летит метров тридцать вниз, чудом сохраняя кости при посадке на пружины на дне шахты. Здесь его уже поджидает исполин с автоматом, как бы исполняющий обязанности ресторанного вышибалы по выдворению свалившегося на голову посетителя. Но хотя вооружен этот «вышибала» гранатометом, стреляет он настолько неумело, что легковооруженный соперник без труда перепрыгивает разрывы снарядов, в свою очередь поливая отличную мишень свинцовым градом из автоматического револьвера. Пострадав в уголке, смертельно раненный гигант отдает душу богу, а весьма кстати завалявшуюся обойму — вовремя подоспевшему Джеймсу. Как говорится, бабе— цветы, дитям — мороженое. Юный герой совершает тяжелый выбор — то ли карабкаться по выступам в стене к замеченной еще в полете двери, то ли сходить сперва налево, оценить обстановку. Глубокий колодец в центре шахты тоже наводит на мысли, но пока только на печальные. Решено, альпинистская тренировка подождет. Без труда преодолев динамическую переправу через бурлящий поток горячей на вид жидкости, агент Бонд-мл. поднимается по лестнице в скале, избавляясь от ненужных свидетелей в лице вооруженного лишь пистолетами персонала. Итак, первая ракета найдена.

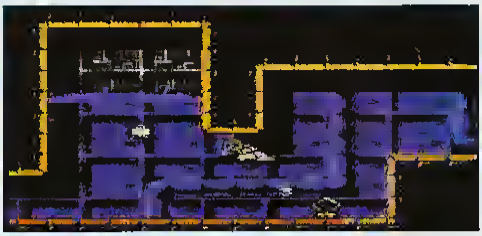
«Расстреляв немногочисленную охрану компьютерного терминала обнаруженной ракеты, я с дрожью в руках приступаю к нейтрализации системы наведения. Скамлорд, наверное, долго страдал, прежде чем сконструировал столь хитроумный кодовый замок. На экране монитора— таблица размером 4х4, каждая клеточка которой окрашена в один из четырех цветов (всего четыре клетки каждого цвета). С помощью двух клавиш можно выделить любую строку или столбец таблицы и попытаться сдвинуть их. На ум сразу лезет аналогия с Кубиком Рубика (есть такая детская игрушка, мы ее в четвертом классе проходили), но на деле эта головоломка больше напоминает менее известный Цилиндр (авторство которого также приписывают д-ру Рубику), тем более, что конечная комбинация, необходимая для дезактивации ракеты — четыре одноцветных столбца. Может для тупоумных прислужников Скамлорда эта задача и представляется сложной (наверняка, имеющие доступ к системе обороны острова носят прикованный к руке

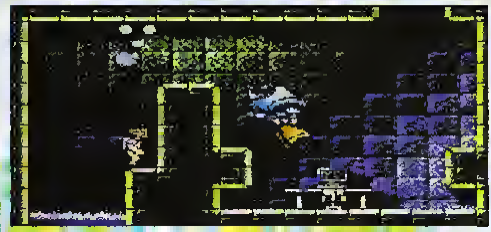


...е с ней и первые проблемы. Две пары горящих ламп отмечают столбец и строку управляющей панели, готовые к перемещению в данный момент нажатием крестика джойстика. Переключение вертикальной и горизонтальной отметок производится кнопками «А» и «В» соответственно. Ваше задача — раскрасить панель согласно изображению в верхнем правом экранчике, переставляя в нужном порядке элементы четырех цветов. При хорошем качестве изображения цель (с трудом) достигается и на черно-белом телевизоре, но тут уже приходится чаще полагаться не интуицию.

greatdragon.ru







Две из пяти ракет отделяются от внешнего мира весьма длинным коридором, затопленным водой. Подводная прогулка вносит приятное разнообразие в довольно однообразное хождение по лабиринтам. Не забудьте только своевременно пополнить запасы воздуха в баллоне акваленга. В случае гибели героя вы продолжите «рыбалку» с места последней кислородной «дозаправки».

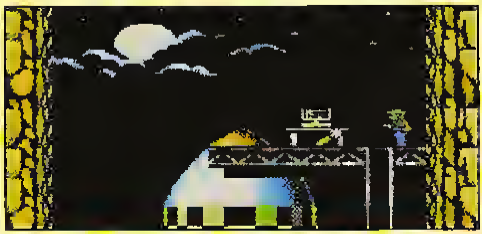
чемоданчик (с подробными инструкциями), но любой здравомыслящий младенец, разобравшись с устройством ввода команд, в два счета сообразит сдвинуть три строчки правильным образом, что, по идее, и должно привести к желаемому результату. Сигнал тревоги исчезает вместе с программой наведения ракеты на цель, а пресловутый экраночек у меня в кармане начинает шуршать и искриться. Выхватив оживший прибор, я успеваю получить от появившегося изображения Смертвичча поздравление с первыми успехами на вражеской территории и благословение на дальнейшие подвиги, после чего все признаки жизни вновь покидают это средство связи, а я отправляюсь в дальнейший путь!»

Вернувшись в шахту, Джеймс пытается подняться в ее верхнюю часть с помощью немногочисленных пружин, понатыканных по периметру. Несмотря на яростное сопротивление парочки летающих солдат, ему это, в конце концов, удается. В левой части верхнего отсека наш герой «убеждает» очередного противника отдать сильно смахивающее на акваланг устройство. Теперь, пожалуй, можно погрузится на дно загадочного колодца, упорно не желавшего ранее принять любопытного агента.

«Нацепив найденную у местного жителя маску и вооружившись газовым пистолетом, я ныряю в глубину! Конечно, подводные туннели не так запутанны, как лабиринты подземных коммуникаций, да и охраняются слабее, однако доступное мне вооружение и ограниченный запас кислорода не позволяют расслабиться: повсюду снуют мелкие зубастые рыбки, крабы подстерегают на дне, а осколочные мины и раковины, стреляющие пузырьками ядовитого газа, закрывают доступ к скопившемуся в некоторых гротах воздуху. Все же потребность дышать заставляет меня периодически всплывать и восполнять потери кислорода прямо на поле боя. К счастью, конец пути уже близок, и вскоре я выпрыгиваю из воды в комнате, соседствующей с очередной ракетной шахтой. Обезвредить компьютер этой смертоносной машины также не составляет труда, и — в обратный путь — в шахту. Помнится, в прошлый раз я оставил необследованным проход в правой стене...»

Память еще ни разу не подводила юного агента — действительно, чуть поднявшись от колодца вверх, он проникает в подземное нефтехранилище. Доселе встречавшиеся ему автоматчики могли поражать цель лишь на высоте своего местонахождения, поэтому Джеймс безбоязненно подходит к безобидному на первый взгляд бандиту, сидящему сверху на баке, и получает себе на голову сувенир в виде гранаты. Пораскинув мозгами, он, конечно, догадался отойти и, взобравшись на соседний бак, застрелить издалека источник этой милой неожиданности. Осторожнее надо быть, товарищ Бонд, перед вами — новая разновидность врага, гранатометчик! И еще один сюрприз, на сей раз приятный: если ранее битые автоматчики ничего, кроме пары обойм, на месте своего поражения не оставляли, то этот фрукт одаривает победителя двумя десятками неиспользованных гранат. Ну, а применение им найти не сложно — к примеру, сидящая неподалеку от покинутого противником бака собака не дает никакого шанса на победу огнестрельным оружием (бегает быстрее пули, стало быть), а пять метко брошенных гранат без проблем отправляют ее в пресловутый собачий рай. Да и обычные стрелки, даже бронированные и оборудованные ракетными ранцами, гранаты уважают куда больше пуль. Одно плохо, кончаются эти полезности быстро и безвозвратно.

Вскарабкавшись по бакам в левом отсеке обширного нефтесклада, Джеймс вступает в перестрелку на поверхности острова. После небольшой пробежки (встречающиеся на пути каменные истуканы можно и проигнорировать — это куда безопаснее) он вновь спускается под землю. Здесь, в заминированном компьютерном центре, скрывается проход еще к одной ракетной установке (для безопасного преодоления взрывоопасных объектов полезно вспомнить правило сокращения минусов: «Клин



Джеймс «позаботился» о свидетелях, и теперь лишь луне безмолвно взирает на подвиги юного шпиона.

greatdragon.ru

Заминированный вычислительный центр противника.

«Судя по многочисленным трубам и лужицам кипятка на полу, я нахожусь в бойлерной (хотя не представляю, кому понадобилась кочегарка на тропическом острове?). Пора мне совершить еще одно подводное путешествие: ласты в руки, ветер в спину!.. Как и следовало ожидать, плавал я не зря, осталось найти еще одну ракету, и защита острова будет уничтожена!

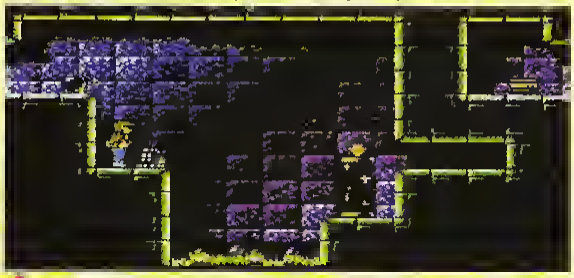
Пробираясь через джунгли истекающих паром труб, я замечаю потайной ход в верхние этажи многоярусной котельной. Пожалуй, проверю, куда он ведет... на обратном пути. Последний оплот Скамлорда, здесь придется потрудиться над кодом! Искомая комбинация сложна, времени почти не остается — методом научного тыка тут

Предупреждение: спрыгнув с этого утеса, вы уже не сможете вернуться. Убедитесь, что ничего не забыли в покидаемой части лабиринта.

Это вовсе не тупик, а хитро замаскированный спуск.

клином вышибают»). Так как больше никакого интереса этот объект не представляет, агент возвращается в хранилище, взрывает гранатой пол в его правой части и... почему бы ему самому не продолжить эту историю?

ничего не добьешься. Попробую изобрести стратегию, вспомнив детство! Если начать «строить» узорчик построчно снизу, надо оставить один столбец в резерв — его-то и будем двигать вверх-вниз, поставляя рабочий



Для получения доступа к «звездным вратам» расстреляйте выключатели на стенах.

Оборона острова в действии.

greatdragon.ru

материал из неупорядоченного пространства в верху таблицы в строящуюся строку, сдвигая ту по горизонтали по мере укомплектации. Главное теперь — не испортить уже собранные строки сдвигом столбца-челнока, а поэтому на роль этого «транспорта» выбираем самый «незапятнанный» столбик (для порядку, а то и запутаться недолго). И хотя этот способ не самый быстрый, зато весьма нагляден и гарантирует положительный результат.

Последняя ракета обезврежена, что конечно же не ускользнуло от острого взгляда Смертвинча, незамедлительно со мной сконтактировавшегося. «Джеймс, ты крут!» — в помутившемся взгляде полковника читались одновременно удивление и гордость за своего лучшего ученика. «Твоя миссия завершена, попытайся вернуться через телепорт...» — пробормотав что-то мало вразумительное, приборчик поспешил отключиться, оставив меня в тягостных размышлениях относительно месторасположения упомянутого портала. Что поделаешь, «будем искать», как говорил популярный телегерой 80-х годов Семен Семеныч Горбунков. Настала пора мне вернуться к оставленному до поры до времени шаткому пути, ведущему к единственному неисследованному пока участку подземного лабиринта.

Здорово мне пришлось помучаться, прежде чем я сумел, наконец, совершить серию прыжков, требуемую для преодоления на глазах исчезающей каменной лестницы. И все же усилия были не напрасны — после недолгих поисков я обнаружил залитую тусклым светом горящей магмы пещеру с двумя загадочными приборами, вмонтированными в ее стены. Недолго думая, я расстрелял эти неопознанные железки и, о чудо! В самом центре пещеры часть каменной стены бесследно исчезла, обнажив мерцающий звездами проем «Звездные врата», тот самый портал, о котором говорил Смертвинч! Я отважно

Этот робот охраняет один из искомых сейфов. Разобраться с ним не проблема, но как среди множества дверей выбрать ведущую к намеченной цели?

Сейф обнаружен, приступим к взлому. Цифра над каждым диском определяет его положение – если цифра мигает, то контролируемый этим диском замок закрыт. Число попыток указано в центре дверцы, его можно уменьшить, нажав кнопку на ручке сейфа. Диски вращаются по и против часовой стрелки нажатием кнопок «A» или «B» соответственно, джойстиком можно выбрать один из дисков или ручку дверцы. Как и в головоломке первого уровня, кнопка «Start» позволяет покинуть режим взлома и порассуждать над проблемой в паузе.

шагнул вперед... и очутился нос к носу с главной охранной системой острова. Придется дать еще один бой защитникам Скамлорда. После нескольких попаданий здоровенный столб распадается на четыре глыбы и открывает по мне огонь. Атакующие обломки начинают кружить по замысловатой траектории, загоняя меня в угол. Ничего не остается, как прыгая на краю обрыва, отстреливаться от порождающих тучи пуль вражин. Те оказались весьма прочными созданиями, и я, уничтожив половину обломков, уже начал сдавать позиции, как вдруг вспомнил о подобранном трофее - один из населявших подземелье великанов оставил мне в наследство бомбочку, маленькую, но мощную (судя по эффекту — взрыв наспех брошенной «малышки» практически стер с лица земли надоевшие до смерти (в буквальном смысле) летающие глыбы, очистив наконец-то мне дорогу домой). Да здравствуют запасливые противники!»

Итак, ценой невероятных усилий юного разведчика, оборона острова Скамлорда была снята вовремя. Узрев в беззащитности логова врага неплохую возможность без опасений испытать в боевых действиях недавно обученных пилотов, командование отдало приказ разнести в клочья оставшиеся после похождений Бонда-младшего сооружения. Случайно обратив внимание на неистово мигающий датчик системы оповещения, Скамлорд наконец-то вступил в контакт с внешним миром и, мгновенно протрезвев от царившей там картины разрушений, попытался запустить разом все свои ракеты, что привело к самому грандиозному фейерверку, когда-либо виденному жителями Карибских островов — Джеймс поработал на славу, введя в систему наведения координаты всех известных ему небесных тел! Изрыгая проклятья, злобный «похититель мозгов» поспешил удалиться на безопасное расстояние от острова-мишени, напоследок огорошив празднующего победу в первом настоящем задании Бонда заявлением о тщетности его жалких поползновений. А догадавшийся вновь появиться на экране мониторчика Смертвинч тут же прояснил ситуацию: оказывается, работающие под принуждением в секретной крепости Скамлорда ученые сделали очередной шаг в истории смертоносных изобретений, и фабрика этого жаждущего власти маньяка уже приступила к выпуску так называемого Всемирного Подавляющего Устройства

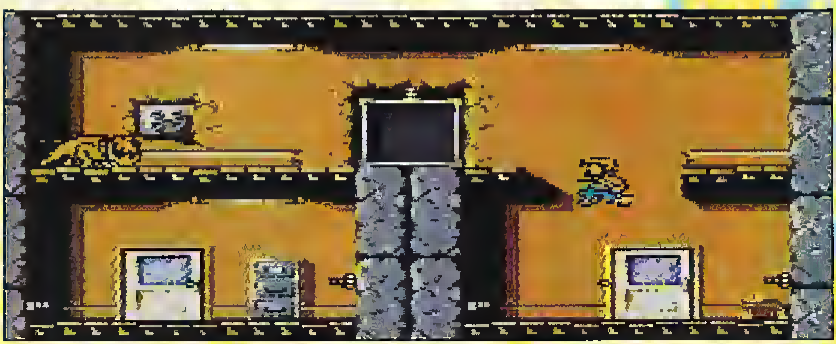
greatdragon.ru

Узнать, что же находится в сейфе, можно лишь на свой страх и риск открыв дверцу. Утешает то, что бомбы все же встречаются в два раза реже...

Всезнающие эксперты ФБР пришли к выводу, что чертежи этого супероружия хранятся в сейфах офиса Скамлорда, местонахождение которого, как впрочем и крепости, давно уже не секрет. Спрашивается, какого черта самый молодой и неопытный агент должен рисковать жизнью, совершая в одиночку работу, которая едва ли по силам вооруженным до зубов отрядам командос? Впрочем, Джеймса этот вопрос не слишком волнует — ему хочется приключений, да и роль спасителя мира все больше затмевает ум.

К счастью, операция по добыче чертежей супероружия прошла гораздо успешнее первого задания: планировка конторы Скамлорда выгодно отличалась от подземных лабиринтов острова отсутствием пропастей, бассейнов с кипящей водой и прочих ловушек, щедро предсказанных полковником. Да и с охраной у Скамлорда прокол вышел: тупая система скорострельных пушек не идет ни в какое сравнение с более-менее одушевленными врагами, количество которых в офисе сильно меньше числа противников, перебитых Джеймсом в шахтах. Методично обследуя комнаты и коридоры здания, Бонд без труда нашел все вышеупомянутые сейфы. Небольшая заминка возникла лишь с подбором комбинации шифров. «Проще, конечно же, было бы рвануть все это хозяйство подручными средствами, как в старые добрые времена... но начальство хочет эти чертежи живыми, и оно их получит, или я не сын своего отца! Попробую разобраться, что же мешает мне проникнуть внутрь сейфа. Судя по всему, дверь открывается надежно спрятанным моторчиком, а включается он нажатием кнопки на ручке сейфа. Проблема в том, что четыре диска на дверце контролируют четыре замка, и если хотя бы один из них расположен неправильно, то ящик не откроется, хоть тут занажимайся на эту кнопку. Более того, после девяти неудачных попыток, требуемая комбинация меняется, и приходится начинать все с начала. Нетрудно подсчитать, что всего возможных комбинаций — десять тыщ, а значит шансов открыть сейф, наугад поворачивая диски— меньше одного из тысячи! Вообще говоря, эта система запоров весьма распространенная, и некоторые продвинутые личности из числа моих знакомых шпионов даже утверждают, что вычислить правильную комбинацию можно, просто заменяя цифры начального положения дисков в определенном порядке, но я его не помню, а заново заниматься его определением что-то лень. Тем более, что, пытаясь открыть дверцу по нажатию кнопки, моторчик недвусмысленно сигнализирует, какие именно из четырех замков препятствуют доступу внутрь. Таким образом, проворачивая синхронно все диски, контролирующие еще не отпертые замки, можно с вероятностью в 90% после девяти попыток заполучить драгоценные листки бумаги и с чистой совестью переходить к более интересным процедурам. Смущает лишь одно обстоятельство: по данным разведки я должен раздобыть шесть экземпляров чертежей, но сейфов на пути встречается несколько больше, и вы наверняка догадались, что оказалось в «лишних» ящиках. Уж не эти ли ловушки имел в виду Смертвичч? Но как же так получилось, что враг явным образом ждал моего визита? Оч-чень подозрительно... С чертежами в кармане, Джеймс посредством очередного телепортатора проникает на близлежащий аэродром и угоняет первый попавшийся вертолет. С радостью он докладывает полковнику о выполнении задания, как вдруг замечает малость оставшегося в баках горючего. С трудом посадив неудачно выбранное средство передвижения, агент проникает на оказавшуюся поблизости фабрику Скамлорда! Еще одна случайность?..

Eler Cant



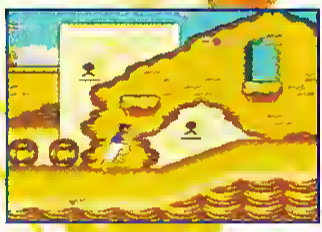
Что, не допрыгнуть? Придется вернуться и убить охранника, защищающего потайной подъемник.

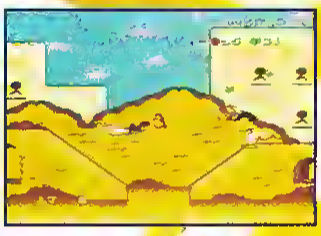
ОКОНЧАНИЕ СЛЕДУЕТ

greatdragon.ru

Aladdin

Слушайте! Уважаемые владельцы 8-битных приставок! Настал и ваш час наслаждения и отваги! На 8 бит снизошел Великий Аладдин! Беззаветные подвиги этого юного мужа нашли отражение не только на 16-битном формате SNES и Сега, но и на вашей выдающейся, скажем без лишней скромности, приставке! Ибо мудрость Великого Дрвкона, мечтающего не только о 4-битных, но и о двух, одно и даже полу- и четверть-битных приставках, и боевой опыт ржавого РБШ-17М говорят, что чем проще оружие, тем оно надежнее. Хватайте в руки джойстики, надевайте чалмы, жуйте попутно урюк и халву и вперед в загадочную восточную (даже чересчур) страну Аладдина и его паяльной лампы.





Для начала слегка о назначениях кнопок.

Вверх — цепляться за платформы и залезать на них; ковер летит вверх

Вниз — приседание, ковер летит вниз

Влево — бег влево, ковер летит назад

Вправо — бег вправо, ковер летит вперед

A или Turbo A — кидание яблок, пуск и останов рулетки

B или Turbo B — прыжки, пуск и останов рулетки

Select — планировать на платке.

Start — пауза в игре

B+Вниз — отпружинить высоко (при соприкосновении с врагом или пружинящим предметом)

Power — выключение приставки (напоминание для тех, кто забыл, что пора ужинать)

Ну что ж, жмем Start

Уровень 1-1.

Аладдин бегает по улицам Аграбы и встречает раз, два, три, много — численных врагов. стражей порядка — причем, как не странно, их всех до одного зовут Расулами, лучников — безвестных героев, как назло с луками, стрелами и неограниченным их запасом, ожившие кувшины (ходят, прыгают как люди, но пока не сквернословят) и змеюг, вылезающих из сосудов

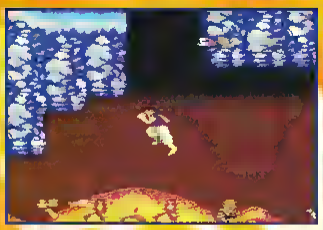
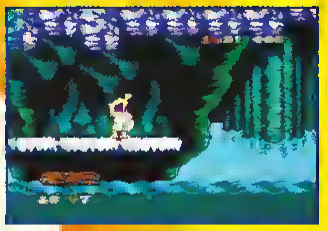
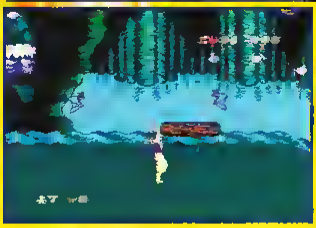
Об утилизации этих врагов стоит поговорить отдельно

Яблоки — весьма хилое оружьице. Ими можно забить до смерти живые кувшины, змей, летучих мышей, скорпионов, песчаных птиц, «кинжалы». Но некоторых врагов они только оствавливают стражников, лучников и метателей кинжалов. А на боссов, скелетонов и урагвны — вообще ноль-эффект оказывают (это я по-научному выразился, по-русски это значит — ни фига не действуют)

Советы бывалого: на атом подуровне почаще забирайтесь ввысь, там хорошо, там призы бывают.

Стоит также потренироваться в эквилибристике на

greatdragon.ru

палках. Если кто не знает, объясняю, что они пружинят, если на них напрыгнуть.

Уровень 1-2.

Разрушенная от землетрясения (или прошедшей недавно восточной свадьбы) часть города предстает перед вами, мой аладдинец. Лезьте на «леса» и не упускайте шанс полакомиться гнилым яблочком — будет чем кидаться. Внизу разгуливают уже известные нам вражата. Прыгайте им прям на голову, пусть даже они и будут возражать.

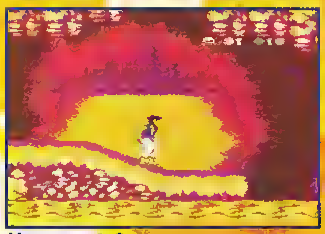
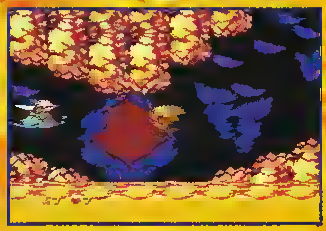
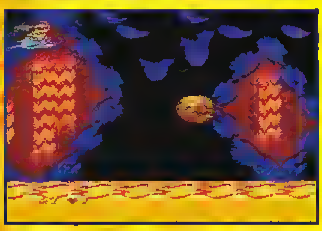
Чтоб закончить уровень, заберитесь по платформам на здание перед отвесной стеной, притушив парочку лучников. (Кстати, один из них стережет вашу экстра-жизнь). И не мешкая, вправо — к стрелке уровня.

Уровень 2-1.

Пещера. Кругом пропасти и шипы. Внимание — сталактиты — это весьма ненадежная перекладина для раскачивания по методике Тарзана — больше одного качка не выдерживают. Наслаждаться спелеологией (так ученые дядьки называют пикники в пещерах) вам будут мешать летучие мышки и скорпионы. Не забывайте про запас гнилых яблок в карманах — а то зачем мы их с вами набирали? Напоследок, вы попадете в сокровищницу, испорченную ложкой скелетов и самоходных кинжалов. Стрелка — за горой.

Уровень 2-2.

Аладдин плывет по реке на бревне. Вопреки снобам, есть мнение, что здесь тот случай, когда надо посту-

Уровень 1-3.

Вскоре завечереет. Не забывши ужин (окорок), отпружиньте от навеса на крышу. Теперь не свалитесь в пропасть, прыгая по крышам.

На этом подуровне вам придется пользоваться движущимися платформами (зелененькие такие) и канатной дорогой.

Уровень 1-4 и боссяра.

После прогулки по улицам, вы добираетесь до босса с мечом. Его легче пройти, изготовившись к прыжку с правой части навеса. Когда он отключит руку назад, смело прыгайте вниз (то есть на него, конечно). Результатом вашего точного прыжка будет его распростертость на земле. А вам лучше тикать к бочке и запрыгивать обратно на надежную и защищенную от ярости меченосца крышу навеса. И так еще пять раз.

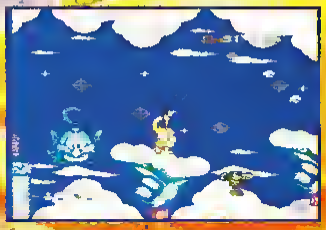
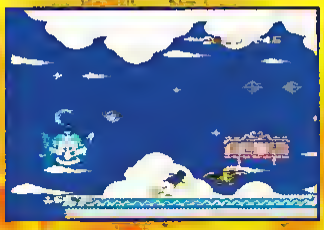
питься гордостью, плюнуть на призы и плыть на перископной глубине, вися на бревне и зарывшись поглубже в воду как Жюль Верн «Наутилус». Миновав закрытый проход (а он всего один), пособирайте вволю призы. Затем лезьте в гору, но про валуны не забывайте — они коварно катятся, как и положено, сверху вниз. Будьте аккуратны, кругом пропасть пропастей! Скорее к стрелке! Что босса ожидали увидать? Поберегите решимости для мортал комбата с Джафаром.

Уровень 3-1.

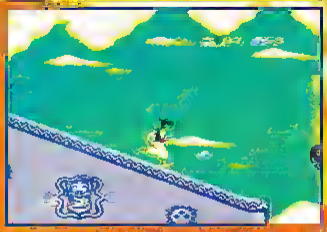
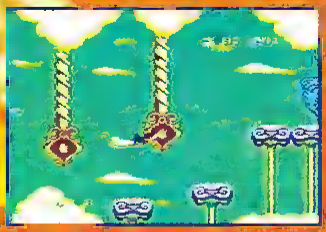
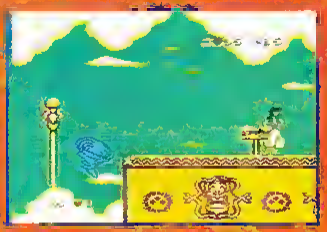
Итак, вы возвращаетесь из пещеры, в чем вам помогают сталактиты, пни каменного дерева, временами всплывающие на фонтанчике из лавы, сталагмит (это тоже что-то такое пещерное, только по-другому растет и пружинит).

Призы и их назначение.

100 алмазов — жизнь
1UP — жизнь
Яблоки — боеприпасы
Окорок — полное восстановление сил.
Батон — восполнение 1 сердечка жизненной энергии.
Золотой скарабей — в конце уровня будет рулетка.

greatdragon.ru

Кругом опять же пропасть пропастей, так что не зевайте. А также не зевайте, поскольку картинка тоже медленно, но неуклонно движется сама.

Уровень 3-2.

Аладдин, направив свой бег в сторону, обратную оглоблям, получает в свое распоряжение ковер-вертолет (самолетом никак не назовешь) и летит почему-то рядышком с принцессой. То ли в мечтах, то ли во сне, то ли крыша поехала.

Но так или иначе, а бульники сыплются вполне материалистически, поэтому лететь лучше медленно, и вперед не лезть.

Уровень 4-1.

Джинн развлекается, дух несчастный, а вам приключайся. Кувшины начали летать, головы Джинна действуют как движущиеся платформы с уровня 1-3. Джинн, однако, реабилитирует себя посредством магии, переносящей нас (всех вместе) через пропасть.

Уровень 4-2.

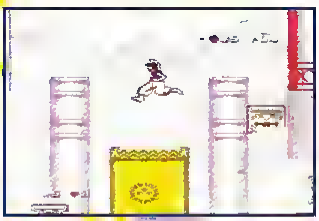
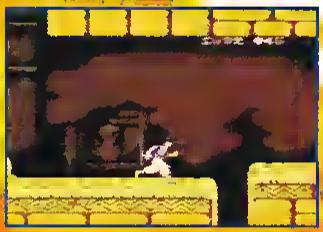
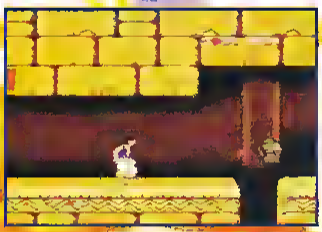
В голове у Джинна внезапно полегчало, оттого его головы стали летать как воздушные шарики. За них можно цепляться, раскачиваться, а также пружиниться. В конце этапа начинают также шнырять ураганчики. Небольшие вроде, но... стоит зазеваться, и уже звучит грустная музыка.

Уровень 4-3.

А здесь вот ящики повышенной моральной, а также физической неустойчивости. Прыгай по ним, не стесняйся, хорошо хоть, что врагов нету.

Уровень 5-1.

Ну вот мы и на пятом уровне, ура! Впрочем, особо радоваться рано, ибо в этой гребаной (то есть, погребенной в песках) пирамиде пески текут как сны, размеренно. Правда, почему-то всегда в пропасть. Если вам сильно надоест дрейфовать, нажмите Вниз, вероятно программисты решили, что вприсядку песок не так опасен.

Поля в рулетке.

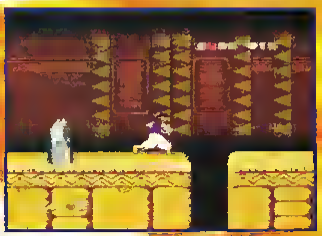
Звезда — дополнительное CONTINUE.

2UP — 2 жизни.

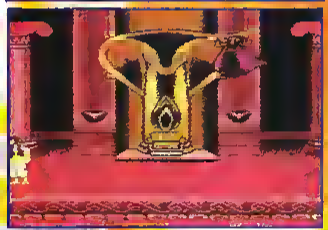
1UP — 1 жизнь.

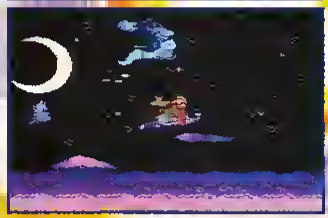
Сердце — восполнение 1 сердечка.

Джиннова башка — полное восстановление энергии.



greatdragon.ru





Не мешкайте швырнуть яблочком в мерзостных «песчаных птиц».

Уровень 5-2.

Снова пирамиды. Остерегайтесь кольев из металла, а также злостного метателя кинжалов. Ну а если совсем занеможится, прыгайте по пружистым коврюалеткам (что это — догадайтесь сами). Кто сможет пройти?

Bonus Stage.

Сочтите приятное с полезным. Полетайте под приятную музыку вместе с прекрасной принцессой на ковре-вертолете, наберите полную шапку (пардон, чалму) изумрудов, отдохните от гадов. Dolce Vita!

Уровень 6-1.

Аладдина засылают во дворец Джафара с ответственным заданием: уничтожить самозваного султана по кличке Джафар. Задание не из легких, хотя бы потому, что вам мешает персональный попугай тирана Йаго, который невоспитанно швыряется в вас черепами. Хорошо хоть можно прокатиться на вагонетке (кстати, кольцо служит для переключения путей).

Уровень 6-2 и босс боссов.

Вот, наконец-то. Мы в тронном зале Джафарова дворца. Проверьте карманы на предмет наличия в них дырок и соответствующего отсутствия в них яблок.

Ну в общем, что объяснять-то, все элементарно, шеф. Вы быстро разберетесь, поди не одну игру-то уже прошли. Но чтобы время драгоценное для уроков сохранить, а также волосы на голове до женитьбы от досадливого выдирания уберечь, прислушайтесь к ряду советов. Как и положено, да и объяснено родителями еще в детстве, лучшее место — в углу. Кувшины-фугасы стоит пристрелить как загнанную лошадь яблоком, можно даже не всех, а парочку. Разряды электропосоха придется перепрыгивать. И этим же посохом воспользоваться как пружиной для решительного наезда (напрыга) на Джафара. Восемь точных попаданий, от которых Джафар в придавленном состоянии будет напоминать цыпленка-табака, и вы — победитель! Как вагон вил-с.

Вы, такой счастливый, отправляетесь в свадебное путешествие с принцессой, а колдун найдет свое место в лампе на следующие несколько миллионов лет до очередной Атлантиды.

До новых встреч, возможно, с «Return of Jafar» на 8 битах.

Замечательный оригинальный текст Сергея Козлова из Санкт-Петербурга испортил, изрезал тупым лазером, а также переписал до неузнаваемости как изложение скрипучий РБШ-17М.

greatdragon.ru

MORTAL KOMBAT II

Старый Барака по лесу гулял:
Зубы вставные он там потерял.
Бедняга совсем и не думал о том,
Что злой Скорпион уж сидит за кустом...
Предсмертные хрипы и свист гарпуна,
Заляпана кровью на небе луна.
Живые Деревья поморщились только —
Бараке конец, но других еще сколько?!

Убей меня...

Добро пожаловать в ад!! Точнее, в Запредельный мир, где проводится турнир Смертельной Схватки, целью которого является спасение мира, восстановление порядка и справедливости, равноправия мужчин, женщин и китайцев, и т д и т п , и еще что-то в таком же духе Но теперь вся шайка-лейка (12 бойцов и 2 босса) в полном составе перемахнула в восьмибитный формат, причем не куда-нибудь, а на всеми нами любимую приставку типа Dendy® или Кенга® (ненужное зачеркнуть)! Похоже, что при трансляции было утеряно не так уж много, и я склоняюсь к мнению, что этот картридж взрастит целую волну кровожадных садистов и маньяков-вивисекторов среди прежде тихих и скромных обладателей восьмибиток («Да как он смеет?!» — мамы и бабушки)

Ну, что же, милые мои джейсоны и крюгеры, начнем наш разговор Сразу должен отметить, что на наклейке моего картриджа было гордо написано «Mortal Kombat 4 Special», но это название — гнусная пиратская инсинуация и форменное очковтирательство, потому что игра есть ни что иное, как MK 2, и иначе называть ее просто неприлично.

Нет! Я слишком молод, чтобы умереть!!!

Прекрасная, почти классическая реализация, в которой сохранены ВСЕ игроки и большая часть их ударов В среднем на каждого персонажа приходится по три суперприема, не считая обычных атак Самое интересное, что, хотя у каждого игрока суперприемы

УДАРЫ И ПРИЕМЫ

(Для тех, кто их еще не нашел)

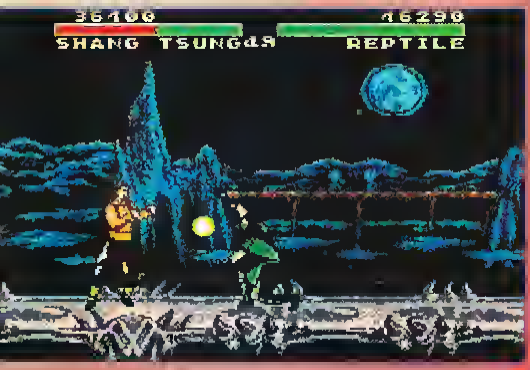
кнопка «А» — удар рукой,
кнопка «В» — удар ногой,
вниз + «А» — апперкот,
вниз + «В» — подсечка,
вниз, вперед + «А»,
вниз, назад + «В», назад,
назад + «В» — суперудары (управление одинаково для всех персонажей)

Экран start/options — все, как в оригинальной версии!

greatdragon.ru

Achtung! Achtung! В небе — Лю Канги!

разные, выполняются они для всех одними комбинациями кнопок. Поэтому, если вы в совершенстве овладели саб-зировскими выкрутасами, можете смело переходить к Джаксу или Кунг Лао — в управлении для вас не будет ничего нового и непривычного! Теперь о том, что меня больше всего озадачило об основном engine, то есть «двигателе» игрушки. Это не «Комбат». То есть это, конечно, МК, но работает он как «Стрит Файтер 2»: характерные комбинации из двух ударов в одном, потеря героем сознания в середине раунда



Рептилия — Цунгу: «Вот такая рыба!»

от особо сильных атак. Похоже, создатели игры ограничились уже существующей на восьмибитке со времен SF 2 программой, поменяв лишь графику и добавив несколько чисто косметических изменений кода: такие приемы, как шокер у Райдена и захват веером у Китаны, просто не вписывались в «двигатель» SF 2.

Надеюсь, что вы, будущие зомби и кровопийцы, готовы к ВЕЛИКОМУ РАЗОЧАРОВАНИЮ: здесь нет Fatality. Эй, что с вами? Да вы присядьте! «Вздох глубокий, руки шире, не дышите, три-четыре». Успокоились? Мамы и бабушки тоже. К сожалению, всеми нами горячо любимые короткие сеансы оперативной хирургии отсутствуют в этой версии, равно как и развеселые Friendship'ы и Babality. Почтим же их память вставанием. Но стала ли от этого игра намного хуже? Много ли она потеряла? Я вам отвечу: нет! То, что мы видим — солидный боевик с очень большим для такого класса объемом памяти — целых 5 Мб, мощной графикой, обладающий, при всем при том, отличным уровнем «играбельности».

Подумайте сами: разве смотрелись бы на восьмибитке все эти отрывания рук, голов, ушей, зубов, позвоночников и пяток? Все бы было слишком нереалистично, картинно, чем бы подпортило общий вид игры, так как все-таки, девиз

А все-таки, где у него батарейки?

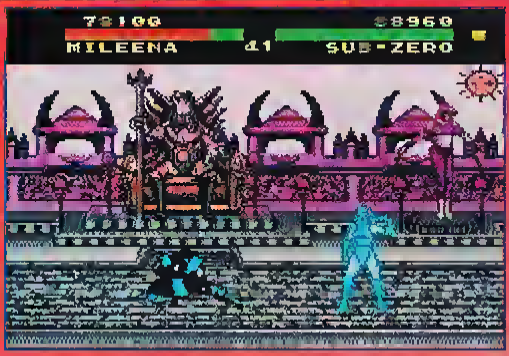
МК — «неприкрытый реализм». В конце концов, при ударах вылетает кровь — что же вам еще надо, молодые каннибалы и корпсы?

Убей меня красиво...

Графика заслуживает высшей похвалы: все 14 героев прорисованы (это уже не оцифровка) четко и приятно, отсутствуют только три декорации, а имеющиеся радуют нас сходством с оригиналами и приятно подобранными цветами. Правда, по неизвестным науке причинам, обоих боссов теперь

Осторожнее, в окно попадешь!

greatdragon.ru



Да ладно, пусть Милена голубая, Соня-то почему... розовая?!

можно сходу выбрать на экране выбора игрока, причем Кинтаро под действием каких-то загадочных сил не только уменьшился раза в три в размерах, но стал носить имя своего брата Горо, почившего в бозе от рук заботливого Лю Канга аж в первой части. Информация к размышлению в версиях МК 2 для ГеймБоя и ГеймГира было оставлено только 8 игроков и 2 босса (Барака, Кейдж, Кунг Лао и Райден были выброшены из-за проблем с памятью). Правда, в тех версиях были Fatality (по одному на брата).

Грозного «You will die!» нет и в помине, но Шао Кан все тот же.

Убей меня громко...

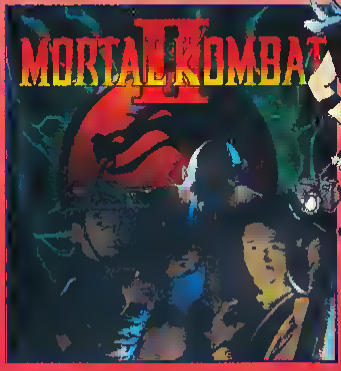
Музыка навсегда останется одной из основных проблем восьмибиток, и игра, к сожалению, не пытается эту проблему решить. Мелодии напоминают визг бедной кошки, у которой из хвоста выдирают последние перья — узнаваем только мотивчик с декорации Живого Леса. Но если вам не нравится музыка, у вашего телевизора всегда есть регулятор громкости, правда ведь? О звуках в целом все сделано неплохо, понятно, что никаких криков и объявлений Шао Каном номера раунда нет, но зато все удары и падения слышны вполне сносно, а на заставке звучит удобоваримый гром. Тот факт что во время выполнения супердара слышится звук, смахивающих на треск лопастей вертолета, лишь добавляет драматизма в игру. Представьте летит себе Лю Канг в «велосипедном ударе», а сзади у него, как у Карлсона, пропеллер. Класс!

Убей меня умно...

Компьютер достаточно хитер, но каждый сможет выбрать себе один из пяти уровней сложности и сразиться на турнире в свое удовольствие (после победы на первых четырех вас попросят увеличить сложность, зато победив на «very hard», вы увидите... красивую заставку? Ну нет, ишь чего захотели! Вы увидите не менее красивую надпись «Congratulations»! Надоело играть с кучей железа — позовите друга и от души набейте ему морду (это я в хорошем, нашем, комбатовском смысле слова говорю) — что может быть приятнее?

Кинтаро (Горо) — самый МАЛЕНЬКИЙ игрок.

Вердикт: **МК 2 на восьми битах — приличный файтинг (повторяюсь, но готов говорить это сколько угодно раз), хотя и имеющий ряд заметных отличий от 16-битного собрата, но обещающий стать очень популярной игрой. Игра понравится не только новичкам, но и ветеранам — комбатантам. MK RULES FOREVER!!!**



Агент Купер

greatdragon.ru

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ: решайте сами, сильно ли отличаются 8-ми и 16-битная (мегадрайвовская) версии МК 2

P.S. *Для 8-битных картриджей с играми, имеющими «родителей» в 16-битном формате, бывает достаточно трудно по названию, а особенно, по наклейке установить, насколько игра близка (далека) к «предку» (от «предка»). Есть, например, картридж, озаглавленный «Mortal Kombat 2». Так вот, это на самом деле МК 1, в котором все персонажи зачем-то повторены дважды, один раз — в голубом цвете. Наверное, спец. релиз для секс-меньшинств.*

Ваш журнал самый замечательный из всех журналов. О нем можно сказать так: "Best of the Best"! Желаю процветания вам в вашей нелегкой работе!
Вадим Аверьянов г.Краснодар

Уважаемая редакция! Пишет вам Кокшаров Юрий из Сосногорска. Мне очень нравится ваш журнал, комиксы, плакаты, описания игр, но я недоволен, почему в вашем журнале так мало страниц. Надо чтоб было страниц так 500

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **The Lion King (6)**
2. **Mortal Kombat 2 (3)**
3. **Ariel the Little Mermaid (-)**
4. Earth Worm Jim (-)
5. Jungle Book (1)
6. Ecco the Dolphin 2 (2)
7. The Lost Vikings (-)
8. Dracula (-)
9. NBA Live'95 (-)
10. Battletech (8)

greatdragon.ru

Рекомендовано в качестве учебного пособия для учащихся ПТУ сантехнического просвещения по специальности «Оператор золотарной машины и средств малой автоматизации», а также университета младшего медицинского персонала на факультете «Ухо-горло-нос-очки».

Что-то в последнее время игры испортились в манерах. Рыгать, плеваться и хамить стали слишком часто. Или это следствие вырастания вчерашних панков в киберпанков, или секретная директива ООН (наглядишься на экране на хамство, тогда самому не захочется). Но так или иначе, а игра Boogerman самая что ни на есть пункерская — везде грязь, анархия, и сопли размазаны по стенам. Не уютно — но круто!

В грязной воде плавает крупная рыба. Поэтому, когда стало известно об открытии учеными саморазрастающейся живой грязи суперагенту Бугермену было поручено проследить за тем, чтобы из стен лаборатории ее б никто не стибрил.

Так, по воле фатума, вы стали уборщиком в лаборатории. Тяжело служить на невидимом фронте. Вот как сейчас, например — темнотищща, гроза, а вы обязаны нести службу, бродить с пылесосом и метелкой по пыльным помещениям. Что ни говори, тяжко... И вдруг, караул, грабят: из какой-то дыры высунулась рука и хвать заветную пробирочку.

Ну, наконец-то, время появиться истинному супербугермену и спасти горячо любимую планету от тотального загрязнения.

Ерунда, что Бугермен среди прочих супергероев своего рода белая ворона. Ну и что, что дырки на локтях и коленях, ну и что с того, что с воспитанием напряженка. Самое главное то есть! Это красный плащ типичного супергероя, ловкость и мозги, а раз все это имеется, значит смело можно отправляться на спасение Земли.

Наш доблестный герой попадает в окрестности дворца Pusa. С этого момента, собственно, и начинается игра. Все четыре уровня представляют собой сильнозапущенные джунгли. Кругом шастают гоблины, красные и плоские клопы, неумытые снежные люди, монстры с дубинами, летучие мыши, изо всех щелей лезут призраки. Полный комплект.

Убивать злюк можно тремя способами. Первый — это кинуться комочком грязи (кнопка «А»), второй — это напрыгнуть сверху и задавить авторитетом и третий — это очень жуткий способ, и он требует отдельного предложения. Произносит-

greatdragon.ru

Управление
Влево, вправо — бежать
Два раза вверх (вниз) — обратить взор вверх (вниз)
«A» — кинуть грязью
«B» — прыг
«C» — рыг
Вниз + «C» — пук
«B», затем «C» — лететь (при наличии перца и горючего)
«Z» — моральное самоутверждение

ся как заклинание или теорема (что почти одно и то же), «Если не двигаясь ни в каком направлении, нажать кнопку «C», то Бугермен покажет вам, как звучит отрыжка» Это круто — но чтоб отрыжка летела дальше и разила мощнее, надо подольше удерживать кнопку «C»

Об уровне своей энергии можно судить по плащу Бугермена Если он желтый, то вас убивают с одного удара, если красный, то с двух, а если же он все время мигает, то с трех раз Энергию удается восстановить, если найти красный плащ.

Кроме этого, можно найти запасную голову нашего героя (дает запасную жизнь) и комок зеленой грязи, что пополняет патроны (зелененькая такая в верхнем левом углу экрана) Встречаются также пакетики с какой-то гадостью (наверное кетчупом или бррр... горчицей) Они увеличивают запасец второго вида оружия — смотри шкалу в верхнем правом углу экрана

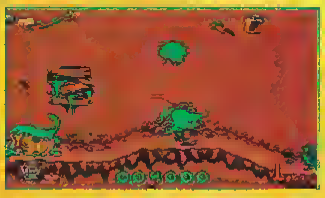
Также встречаются полезные бутылки с буквой «M» и не менее полезный красный перец (дает возможность летать) Сто-

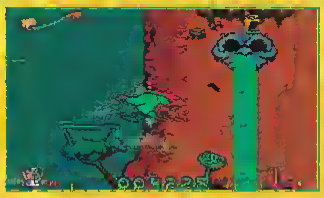
верно служит бумерангом, яйцеметом, а также психоделическим диковопящим хлопокрылом Бумеранг лучше перепрыгнуть, от очередей — спастись, прыгая по платформам, а от психической атаки — перепрыгнуть босса с платформы Долой угнетателей кур!

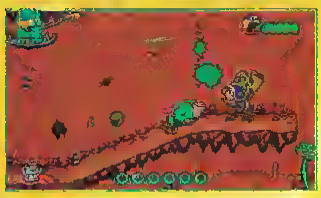
Босс 2.

Второго босса кличут Revolta Дайте Бабе-Яге красный плащ суперантигероя и длинную палку и получится в точности троюродная молочная сестрица бабушки внучатого племянника свояка сводного свекра собаки ее деверя с девичьей кличкой Revolta И характер, как у более знаменитой родственницы из русских народных сказок Даже о заподлянках ее нам мамули еще в детстве читали на ночь всякая понимаешь, химия, пущенная понизу экрана, ужимки и прыжки на ступе и т.п Ну, а иногда эта пожилая леди снимает с себя маску добродетели и пущает ее в вас папуасским бумерангом — перепрыгивайте.

«Внимание, внимание, дамы и джентльмены, посмотрите на-







ит уничтожать и светло-такие-коричневые грязюльки — это, как говорят преферансисты, висты (живые очки) Не забывай, товарищ, также собирать вантузы Сантехники вантузами прочищают раковины, а вам, в конце этапа пригодятся для кое-чего другого Кстати — 30 вантузов — одна жизнь! Во, жизнь у сантехников!

И еще общий совет — не пропускайте возможность залезть в подвернувшийся унитаз и частенько неуместный, но большой римский нос Верхушки ящиков — это места, где можно записаться — так что смело на них запрыгивайте

Босс 1.

Если не напортачите, то скоро встретите первого босса Его зовут HickBoy Он вооружен оружием, запрещенным к использованию всеми цивилизованными странами и Женевской конвенцией — курицей Эта облезлая синяя птица ему

право Мы проезжаем город Boogerville Это очень старый и грязный город По его древним улицам, помнящим еще гренадеров Наполеона, нужно ходить осторожно, а то словите чего-нибудь на голову»

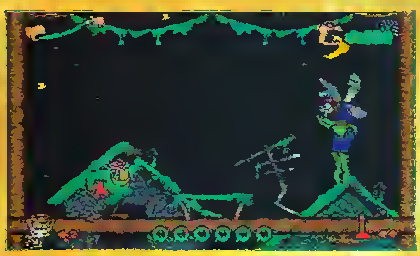
Как вы уже наверное догадались, теперь вместе с Бугерменом оказываетесь на этих самых «снег-башка-упадет» — улицах Здесь, действительно, грязновато, так что не поскользнитесь на джойстике и, вообще, не забывайте об осторожности, а то враги (или поклонники) раздерут вас на части

Босс 3.

Его зовут Flyboy Если вы знаете английский язык, то переведете, что он каким-либо образом летает И это верно — вместо плаща у него крылья

Ристалище (место махача настоящих рыцарей) кардинально отличается от предыдущих Здесь нет платформ, зато есть

greatdragon.ru



Полезные советы:
Летайте если надо достать приз или уцелеть
Если найдете лужу черной грязи, встаньте на это место и нажмите «вниз» Можно откопать что-нибудь интереснекое

батут Как начнется бой, сразу прыгайте на батут, а с него на крылья босса — этот Икар местного значения кубарем перелетит через весь экран Главное, не давать ему опомниться, поэтому — снова на батут и на крылья Если вы не будете зевать, то загоняете Флайбоя до смерти Туда ему и дорога Птичка!

Далее наш герой попадает на следующие четыре уровня Они очень интересно чередуются Сначала идет 1-й уровень Mucous Mountains, затем 1-й уровень Nisal Caverns, затем — 2-й уровень Mucous Mountains, затем — 2-й уровень Nisal Caverns Так вот

1,2 уровни Mucous Mountains.

Ну вот и еще одно препятствие встает на нашем с Бугерменом пути На этот раз это высокие-превысокие горы Тут и там бродят скучающие горные козлы Завидев вас, козлиную морду озаряет искренняя радость, которая выражается в очередной попытке проткнуть вас рогами. Кроме того, попадаются назойливые гоблины, причем некоторые из них роняют

на вас тяжеленные камни Клин вышибают клином, поэтому и вы не брезгуйте методикой полковника Моррана Стоит иногда «пойти в гору», вопреки пословице, дабы воспользоваться пещерой

1,2 уровни Nisal Caverns.

А вот и долгожданные пещеры Они не слишком светлые, и противников добаляется существенно

1 Гоблины с кирками Одни весело размахивают своими орудиями труда Другие висят на сталактите и рубят его основание (сталактита)

2 Замурованная голова Заткни ей глотку близковаляющимся валуном

3 Медведь — мученик Берегись его как автомобиля

Босс 4.

Это очень сурьезный кент по имени Deodor Он не только кидается звездочками, опасными для здоровья голубыми шариками, но и пущает пыль в глаза Но самое забавное, что время от времени он зарывается в землю как «крот и резинка», и в этот момент начинается камнепад Каску для Бугермена мы забыли, еще не включив нашу Сегу, поэтому лучше спрятаться под одну из платформочек Правда, стойте под нею чутко, ибо иногда вперемешку с камнями падают ценные призы Отсидевшийся под землею Deodor, как только кончится камнепад, может выскочить в любом месте экрана, поэтому лучше встать в центр

1-4 уровни. Pus Palss.

Ну, усе — регламент Вот мы и во дворце подлого похитителя бесценной пробирки Цель уже близка, но сильно начинает доставать всяка нечисть Пользуйтесь телепортаторами (разинутая пасть) Присоски собирать не обязательно — все равно жизнь, на сей раз, вы не получите

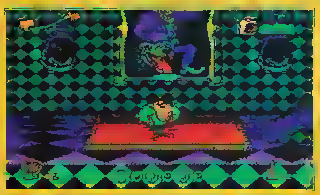
Босс 5.

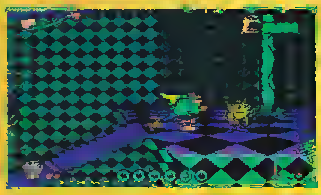
На одной стене висит огромный портрет хозяина апартаментов со сверкающей пробиркою в руке Рассмотреть живопись, как следует, не удается, поскольку сам хозяин (Booger Meister) бросается в бой Хоть этот босс и самый главный, а приемы борьбы у него не очень-то разнообразны В комнате имеются две платформы, на которые можно забраться У Booger Meister'а всего три вида атаки При первом, он хочет замочить вас маленькими клопиками, при втором — рыгает или, чуть присев, пукает В общем, невежа Если вы попадете чем-нибудь в Booger Meister'а, то он с криком «Боже мой!» пускается вскачь через весь экран Это и есть третий способ атаки В это момент лучше его перепрыгнуть, но не упадите ненароком на клопа

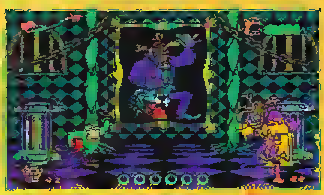
После победы над последним врагом, пробирка падает с картины к ногам супергероя Бугермена И ему остается только поднять пробирочку, спустить трупик Booger Meister'а в ближайший унитаз и вернуться на прежнюю работу

Если вам еще не надоело быть уборщиком, то зайдите в правую дверь лаборатории Здесь вы сможете всласть побробить по комнате с пылесосом, пока не пройдут все титры При этом можно даже сметать метелочкой пыль

Замечательный, но длинноватый текст Александра Артеменко из Торжка несколько сократил и приукрасил старый скрипучий робот РБШ-17М.







greatdragon.ru

DESERT DEMOLITION

В конце восьмидесятых годов в спокойное вялотекущее существование российских «телезайцев», изредка оживляемое повторением отечественных «хитов» двадцатилетней давности, вторглось очередное порождение НТР — видеоиндустрия, наконец-то, дала ростки и на социалистической целине. Получив доступ к творениям мастеров западного кинематографа, зритель, помимо удовлетворения своего (вполне естественного) интереса к кровавым боевикам, пикантным комедиям и прочим экс-запретным плодам, смог и детей своих познакомить с шедеврами зарубежной мультипликации, вопреки сложившемуся мнению оказавшейся не только не хуже «родных» мультяшек, но и весьма напоминающей по сюжету большинство любимых с детства историй. Не будем спорить, случайно ли это сходство, или кем-то чьи-то идеи были украдены — история знает немало случаев изобретений, сделанных почти одновременно по разные стороны «железного занавеса» (видимо, несмотря на все отличия в способах мышления, сходные проблемы большинство людей решает сходными путями). Как бы то ни было, каждый ребенок смог сравнить старых добрых «Нупогодей» с фантазиями Диснея и менее известных компаний, а умные дяди — сделать вывод: старая как мир идея борьбы добра и зла становится куда привлекательнее, если «зло» — глупое, а «добро» — хитрое и чуточку коварное. И пусть вопят непоколебимые блюстители морали («это неэтично... насилие на экране... происки империализма...»), но не отягощенные идеями нравственности воинственные зверюшки еще не раз будут радовать нас своими умопомрачительными похождениями!

Нас — я имею в виду любителей видеоигр. Ранее в нашем журнале были описаны разноформатные игры по мотивам знаменитых диснеевских мультфильмов и бессмертного творения Ханны/Барберы «Tom & Jerry». Не осталась неотмеченной и компания «Warner Bros.» — ведущий специалист в области рисованного мордобоя (вспомним ушастого Багса Банни и К°, «сладкую парочку» Сильвестра и Твити). Очередные серии ее фильмов и продолжения полюбившихся игр ждут своего времени, а сейчас Фирма SEGA представляет Нового Героя! На почетное место Мультперсонажа Года, объявляемого злитой корпорации ACME, претендуют, по крайней мере, две, судя по всему пользующиеся успехом в стране-производителе, но пока мало кому известные в России, персоны. Разумеется, знаменитые Багс и Хэмтон, утенок Даффи и Доходяга-охотник, кот с канарейкой — все они за свои прошлые заслуги идут вне конкурса. Еще один постоянный участник, дятел-донжуан Вудпеккер, улетел долбить клювом

greatdragon.ru

Кто бы мог подумать, что эта мирно парящая летучав мышь-переросток ни что иное, как ваш заклятый враг, заделавшийся под супергероя!

Ну чем наша птичка не супер-ежик!?

Уайли вознамерился изменить себе управление — с трудом, но у него это получается.

Практика показывает — даже в таком «интересном положении» балансировать, спускаясь вдоль натянутого каната, особого труда не представляет (хотя койот, конечно, не упустит случав продемонстрировать свое отношение к подобным трюкам).

Одна из ловушек злобного страуса (сребетывающая, впрочем, и против своего создатель) — фальшивые ящики, населенные мышами-самоубийцами, с настойчивостью танка преследующими вас в надежде украсить последние мгновения своей жалкой жизни вот такнм «взрывным» зрелищем.

очередного соперника, а на горизонте окружающей штаб-квартиру ACME пустыни взошли две новые звезды — и тут же «смазали пятки» по направлению к ожидающей Героя столице Мультитроллии **Койот Уайли и страус Роуд-раннер на старте — в конце останется только один!**

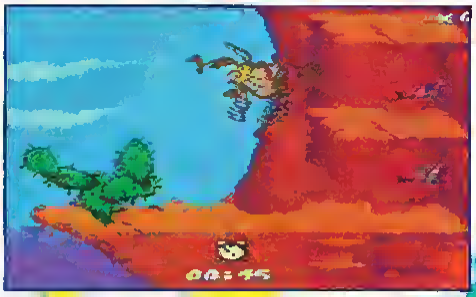
Вряд ли нужно объяснять, кто из двух претендентов — хищник (биологию, дети, учить надо), другой вопрос — кто из них жертва? Ответ прост — тот, кем вы управляете! Доказать это несложно — попробуйте поиграть хотя бы на уровне сложности «normal», и вы поймете, что управляемый компьютером соперник имеет все шансы не только прийти к финишу раньше вашего персонажа, но и «по пути» так его отмутузить, что чертям жарко станет. Вообще-то цель, на первый взгляд, проста и незамысловата — за ограниченное время достичь выхода из вполне упорядоченного лабиринта. Если позволяет время, можно сконтактироваться со вторым участником гонки и выяснить отношения, или пошарить по труднодоступным местам уровня в поисках бонуса — 125 табличек с надписью ACME. Жить в нарисованном мире небезопасно: то в голове зазвенит будильник или бомбу в спешке проглотишь, а то и вовсе взлетишь на воздух, коснувшись бочки с порохом. А бутылочки с живой водой и спасительные TIME EXTRA (маленькие часики, добавляют 15 секунд времени) попадаются все реже, дыхание старухи с косой все усиливается, и вот — настоящий ураган уносит ослабевшее животное на экран со злобным GAMOVER'ом и прочными стенами (выбраться отсюда можно лишь в начало игрушки, нажав на «Reset»).

Итак, вы убедились, что путь к победе полон препятствий, как ни странно, в большей степени это относится к игре койотом. Невольно думается — уж не страус ли постарался поймать в ловушку отважного охотника за перьями (оперение, кстати, у птички редкое — сплошь ACME-таблички и будильнички — когда и набрать-то успела?). Кстати, в отличие от тех же «Tom & Jerry», Уайли грозит опасность не только от приспособлений, на сооружение которых страус

Последний рывок — и первый этап пройден!

greatdragon.ru

тратит столько усилий, но и от Роудраннера лично — разогнавшись, длинноногое и быстробегое животное может протаранить приготовившегося к прыжку хищника. Еще одна большая разница — множество раскиданных по уровням ящиков с набором «Сделай Сам», роясь в которых койот может оснастить себя последними новинками охотничьей индустрии: от тапочек на пружинках до акробатической шапочки. Ну а пушки, трамплинчики и фонтанчики — это всего лишь средства передвижения, пользоваться ими могут оба участника. Чуть не забыл, потраченную в погоне жизненную силу можно восстановить, глотнув живой воды из повсюду развешанных бутылок, либо поклевав зерна из насыпей на пути следования (кому что по вкусу...). Проясним вопрос насчет страуса — как он, не имея возможности применять ящики и лазить по лестницам и канатам, может достичь выхода из уровня, не по-



«Тщательнее выбирайте место посадки» (из инструкции по применению «Туфлей пружинистых ACME»).

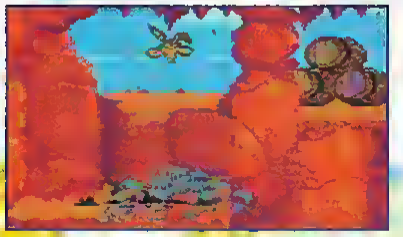
Знакомая картинка, другие декорации.

павшись при этом в лапы койота? Все дело в том, что карты этапов при игре разными животными сильно отличаются. И это вполне логично: каждый участник волен выбирать себе дорогу по способностям, и было бы странно, к примеру, ожидать от не умеющего летать Роудраннера штурма практически отвесных утесов Красных скал. Койот же, временами, летать почему-то способен. Таким образом, препятствий на пути страуса значительно меньше. Если не считать те самые ящики ACME! Где же еще вездесущий Уайли мог устроить засаду, как не в своей «мастерской»? Стоит только птичке пробежать мимо этой таинственной

Сапер ошибается только дважды (первый раз — при выборе профессии).

коробки, как стенки ящика рушатся под напором жаждущего перьев охотника. Единственный способ избежать атак навороченного койота — вовремя «сделать ноги». Это можно совершить, использовав одну из ранее найденных турбо-баночек, либо ускорившись за счет подручных средств (пружин, крутящихся колес и т.д.), причем второе явно предпочтительней (когда еще набредешь на бесхозную баночку). В случае неудачи ощиплют страуса как курицу (так он и есть ни что иное, как цыпленок-переросток), а уж если удастся заманить преследователя в одну из многочисленных ловушек, то приготовьтесь огрести часть заработанного соперником. (Почему-то койот при компьютерном управлении теряет остатки разума и напропалую прет через взрывоопасные объекты и твердые стены).

Чувствую, пора разобраться с управлением: если не переопределять кнопки в «Options», то для обоих персонажей кнопкой прыжка будет «C», а кнопкой разгона — «B». Двойное для Уайли и простое для страуса нажатие кнопки «B» — запуск ракеты (шутка, ракетой при этом полетит ваш герой), удерживая джойстик (для койота — вместе с «B») в направлении, совпадающем с движением ускоряющего объекта (см. выше), можно достичь того же результата. Действие турбо при удержании нажатия джойстика сохраняется до принудительной остановки, что может наступить при столкновении со стеной или пружиной (бочки с поро-



А жизнь была — рукой подать...

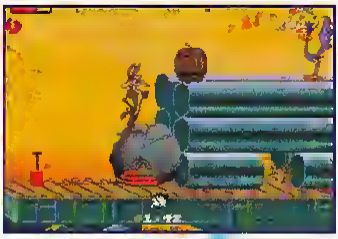
хом Роудраннер игнорирует, про койота ничего определенного сказать не могу — как уж повезет). Кнопка «A» имеет значение лишь для койота (бросок на жертву), птичка привычки нападать не имеет, о чем вам и заявляет весьма противным тоном. Нажатие джойстика вниз — применение находящегося поблизости переключателя, при отсутствии такового — поедание подножного корма или принятие лежачего положения. Чтобы залезть в пушку, катапульту или ящик, нужно туда запрыгнуть, для ускорения действия этих средств — попытаться выпрыгнуть. Дуло пушки может принимать три положения, но по горизонтали стрелять не рекомендую— голова будет болеть.

Напоследок — поподробнее о трассе гонок. В начале игры

greatdragon.ru

героя от пока еще не заслуженной награды отделяют 5 различных территорий, каждая из которых разделена на две части. На прохождение первой дается минута (при уровне сложности EASY —полторы), вторая же ощутимо обширнее и времени в ее начале также дается больше — почти 3 минуты (соответственно в EASY — 4 с лоловиной). Кроме того, собрав по пути больше 125 табличек, вы на выходе из второй части лопадеть в бонус-уровень, где сможете подзаработать себе на жизнь, собирая все ту же неконвертируемую валюту ACME. Выход из бонуса производится принудительно — при достижении его границы, либо при обнулении счетчика времени (у вас чуть больше 20 секунд на поиски сокровищ при игре на HARD и 40 в остальных режимах) или энергии (что, кстати, грозит вам потерей жизни на следующем этапе).

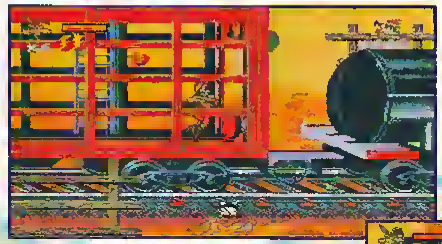
Уайли начинает свою охоту на заледеневших склонах Красных скал (Роудраннер с самого начала решил доказать свою независимость, сразу проникнув в АКМграбу, вторую по счету для койота территорию). Прокатившись на реактивных туфлях по близлежащим пустырям с их вечнозелеными кактусами, Уайли попадает в каменный лабиринт, из которого после двух-трех полетов на пушечном ядре (точнее, в качестве оного) да прогулки по коридору с



Любители острых ощущений могут «прихватизировать» затаившуюся 1-UP, совершив взрывные работы вблизи штабеля труб. Более хладнокровные гаймеры наверняка пойдут в обход.

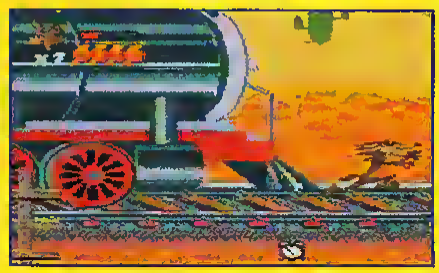
гейзерами и вылетает на рейсовой ракете до АКМграбы. Почувствовать всю прелесть этого средства передвижения вы сможете, очутившись в бонусе уровня — на «попутных» догоняя вырвавшийся из рук транспорт, койот не забывает и о встречающихся табличках ведь подсчет, ведущийся в конце уровня, влияет на конечный результат игры, не говоря уж о жизнях, дающихся за каждые 50 тысяч).

Вы спросите, как же попал в горы хитрюга-страус? Все просто. За попытку сжульничать его приговорили к возвращению на стартовую позицию. Но не волнуйтесь, иг-

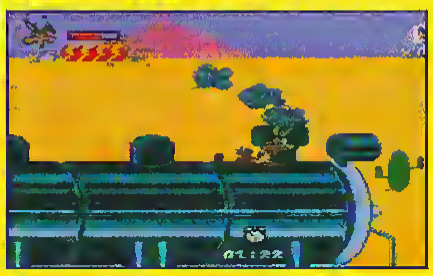


Долгий путь до заветной рукавички....

...можно заметно сократить, применив встречные приспособления.



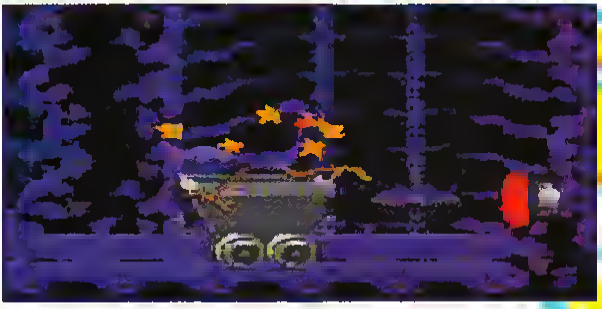
Не верь глазам своим (опередить паровозную трубу удастся лишь игрокам, угодившим в боиус уровня).



рающие за птичку миротворцы — наверстать упущенное для этого спринтера — пара секунд!

А что же АКМграба? Приключения койота продолжаются — пробежать по крышам двухэтажных кварталов этого псевдоарабского городка труда не составит (любители Aladdin'a, обратите внимание), но с преодолением пропастей между местными многоэтажками придется помучаться. Жаждущие зрелищ жители города натянули канаты на крышах явно не для просушки белья, и никто не собирается мешать чудаку, вздумающему рисковать жизнью в этом уличном цирке. Даже больше, восхищенные его храбростью и умением зрители отметят удачную попытку звуком фанфар (надо всего лишь напялить на себя содержимое встреченного ящика, да балансировать взад-вперед во время «поездки» на голове). А сорвавшемуся на полпути акробату остается лишь пучить глаза, глядя на приближающуюся поверхность и, вновь вскарабкавшись на крышу, повторить попытку. Призрак бегающего внизу страуса, наверное, беспрепятственно проникает сквозь стены зданий, койоту же приходится терять время на подъем

greatdragon.ru



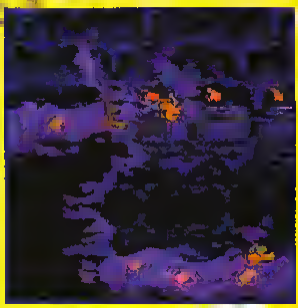
Не стой на путях, берегись поезда!

Как говорится, «лифт вниз не поднимается».

по лестницам. Правда, его можно сократить, оттолкнувшись от пружины, но каждый третий этаж патрулируется мышами-камикадзе, что лезут из обычного ACME-ящика. Встреча с ними равносильна столкновению с бочкой пороха. Как и в пройденной территории, в АКМграбе встречаются камни, закрывающие проходы — задействовав взрыватель смонтированного доброжелателями устройства, койот может пробежать (или проползти) под прыгающей глыбой, но не стойте рядом с динамитом! Маршрут, выбранный страусом, изобилует «мертвыми петлями» и отвесными стенами (что слегка напоминает древнего «Соника») — разогнавшись, Роудрачнер запросто взбегает по гладкой поверхности, получив заряд бодрости от вращающегося колеса (кстати, птичкин бонус в Красных скалах — четыре «мертвые петли», образующие цикл, интерес представляют предметы, заполняющие центры петель). Если не отвлекаться на сбор табличек, уровень проходится на одном дыхании, несмотря на постоянные воздушные атаки оперившегося койота. Да-да, Уайли нашел ящик с костюмом Бэтвульфа (Волк-Летучая мышь, супергерой зубастого племени) и отправился на сбор табличек в АКМграбском торговом центре, где пространство между всемирно известными небоскребами заполнено лризами (если успеете долететь до дна, где-то в центре вас ждет жизнь), а

Догадайся Уайли, как использоять сей продукт ысоких технологий, на одну попытку у зверька было бы больше.

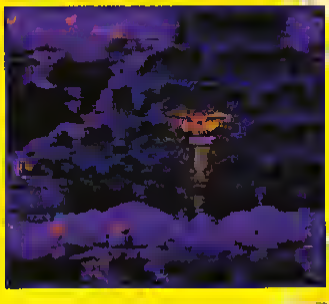
В пещерах зерном не разживешься... Эх, чего не сделаешь с голодухи!



выступы по обе стороны прохода уставлены ящиками с костюмами. Но помните: удар о потолок ниши приводит к потере крыльев.

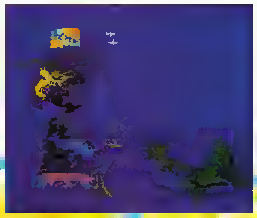
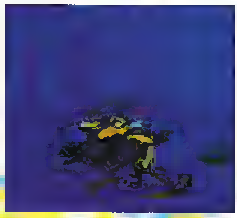
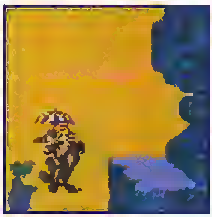
Почти половина пути пройдена обоими участниками, дальше они следуют неразлучно, бок о бок, нос к клюву. Взяв на абордаж попутный товарняк, Уайли вознамерился досрочно прибыть к финишу, оставив запыхавшегося страуса позади. Как бы не так! Роудраннер тоже не лыком шит, и прокатиться «на халяву» ему не помешает даже вынужденное соседство с койотом. Как вскоре выясняется, места на весьма длинном составе все же не хватает для мирного сосуществования соперников: кто-то должен срочно сойти, для чего надо бы остановить поезд... Придется вам позаботиться о стоп-кране в кабине головного паровоз, отделенного в начале пути от вашего героя тремя десятками вагонов. Пустые клетки, груженые лесом платформы, нефтяные цистерны (помните фонтаны в Красных скалах?) плюс связки воздушных шаров, мечтающих сбросить вам на голову что-нибудь тяжелое — все это с огромной скоростью летит навстречу устроенной мультяшными бандитами засаде. Реактивные туфли лучше оставить, где росли — есть все шансы наткнуться на засевшую в засаде бочку, а многочисленные катапульты не только облегчают и ускоряют прохождение, но и позволят койоту в конце достичь-таки неуловимого страуса, устроив неожиданную атаку «с воздуха» прикорнувшему на тендере противнику.

Ума не приложу, как удалось злобным ковбоям загнать наш состав в лабиринт узкоколейных путей местного рудника, но теперь это их проблема, а вовремя покинувшие поезд участники гонки быстро нашли себе новый вид транспорта. Бесхозные вагонетки в целости и сохранности могут доставить пассажира через заминированные участки колеи... в тупик («конечная станция, поезд дальше не идет»). Придется прогуляться пешком. Не вздумайте набиваться в попутчики путешествующим пачкам динамита — не так поймут... Выход из рудника (как, впрочем, и с остальных этапов игры) находится в правом углу лабиринта. Спустившись пару раз по лестницам, вы без труда его отыщете, но если Уайли чуть задержится и заглянет в тоннели, ведущие в левую нижнюю часть уровня, он сможет не только обеспечить себя бонусом, но и



...И в шахтеры я пойду, пусть меня помучат!

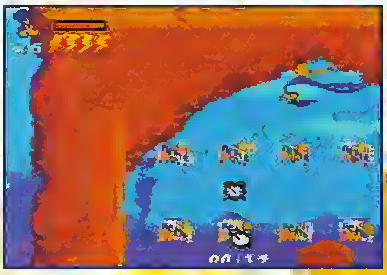
greatdragon.ru

Вечерело, уставший койот-сороконожка, наклевавшись зерна, одолжил зонтик у худышки Мэри Поллинс... Вывод: размер не тот!

А в это время... вездесущий Баг Банни отстаивает свои права на земельные участки повсеместно;

отбойными молотками, пробивающими пол в неустойчивых местах. Изредка встречаются вагонетки, только на них уже не придется покататься. Уайли может получить жизнь, подпрыгнув на качелях на вершине шахты в первой части пещеры. Покинуть подземный мир героям придется в виде пушечного ядра, но если вовремя прервать «смертельный трюк» нажатием на кнопку прыжка, можно на прощание собрать пару жизней «на пороге» уровня. Бонус этой территории (для койота) — еще одна пещера, по-видимому



А в это время... Роуд-раннер резвится в Стране Удачной Охоты;

склад отбойных молотков. Опускаясь все ниже и ниже посредством этих механизмов, вы сможете застать еще одну неразлучную парочку компании Warner Bros., кота Сильвестра и канарейку Твити, за их любимым занятием. Ну, а не приученному к технике Роудраннеру остается лишь вновь пробежаться по потолку четырех «мертвых петель».

найти пару своих изображений — добавочных жизней. Кстати, в АКМграбе (в обеих частях) в начале этапа на крыше здания тоже спрятана жизнь, есть она и на поезде (полазьте между бревен на платформе). Птичке же опять не повезло, страусиные головы попадаются куда реже.

Призовой этап, скажем прямо, весьма жесток — взяв ноги в руки, нужно отнести их подальше от настигающего локомотива (все-таки они его вытащили из рудника, эти усатые личности с пистолетами!), перепрыгивая стоящие на пути бочки с порохом. Койоту дойти до конца явно не суждено, но Роудраннер, ускорившись в начале бонуса, запросто может пробить себе путь к финишу, приведя в бешенство бандитов-неудачников.

Из рудника зверюшки попадают в обжитые шахтерами пещеры, оборудованные подъемниками (веревочными и пушечными) и устройствами противоположного действия —

Гранитный залив — последний рубеж участников состязания. Еще одна пробежка-припрыжку по пустыне (надо же хоть как-то оправдать название игры), а затем — каменные столбы, увенчанные площадками с призами (для страуса — все те же, что и в Красных скалах, виражистые маршруты). Передвигаться между исполинских колонн можно либо прыгая по гирляндам шаров, их соединяющих, либо

А в это время... разборки остальных персонажей Looney Tunes нас не касаются, но посмотреть стоит.

greatdragon.ru

Долгожданная финальная схватка...

(что куда проще и приятнее) взмывая в высоту, нацепив костюмчик Бэтвульфа. В первый и последний раз койоту дается возможность плавного спуска на усеянное призами дно ущелья, используя зонтик в

не отличается оригинальностью: проплыв на бревне мимо прикалывающегося над Доходягой утенка, надо своевременно покинуть исчезающий в водовороте у подножия гигантского водопада «корабль» и не забудьте пробежаться по развешанным над потолком воздушным шарикам — помимо дополнительного времени вас ждет жизнь! Кстати, при возвращении в левый угол помещения лучше пользоваться именно этой «небесной дорогой» (медленнее, но безопаснее). Обратно будете бежать по по-

...и ее логическое завершение!

взобраться по сплавляемым неизвестными лесорубами бревнам на вершину местной достопримечательности в поисках жизней. Сделать это нелегко даже прыгучим Роудраннером (который, кстати, мог натренироваться в этом еще в АКМграбе), не говоря уж о неловком Уайли.

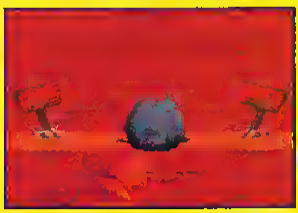
Свершилось! После упорной борьбы за звание Мультяшки Года оба участника остались в живых и даже умудрились явиться в столицу одновременно. Но у них еще есть шанс исправить недоразумение: захватив оставленное без присмотра оборудование, ваш соперник пытается раздавить вас и закидать бомбами прямо на глазах у жюри. Неужели вы стерпите такое оскорбление? Конечно, голыми лапами (или ногами) бронированную железяку не взять, но ведь на то и висят на стенах Штаб-квартиры ACME шкафчики с бронебойными шарами — надо лишь дернуть за рычаг, и все содержимое сбросится на проезжающего мимо соперника. Пожалуй, трех шаров будет недостаточно — вспомните бой Аладдина с Джафаром, и вы поймете, что делать дальше. Если вы управляете Уайли, лу, пользуясь турбо-банками для отрыва от преследующей машины (касание разогревшейся поверхности этого самодельного танка опасно для жизни).

В зависимости от уровня сложности, вам придется от 3 до 6 раз опустошить шкафчики, после чего разгромленная техника наконец-то остановится, а посрамленный противник покинет Мультитроллию. Победителю же достаются аплодисменты и поздравления довольных новичком ветеранов Looney Tunes.

Eler Cant

P.S. *Возрадуйтесь, замученные погонщики страусов — ваш питомец, в знак признания его неоспоримых заслуг по восстановлению мира во всем мире и пропаганде вегетарианства, избран президентом корпорации ACME! Те, кому ближе образ мышления хищника, такой чести не удостоятся... зато получат кубок из рук самого Кролика Багса!*

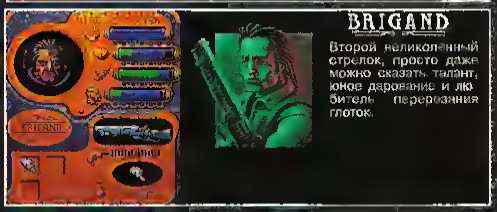
Тот самый ТХЕ ЕНД!

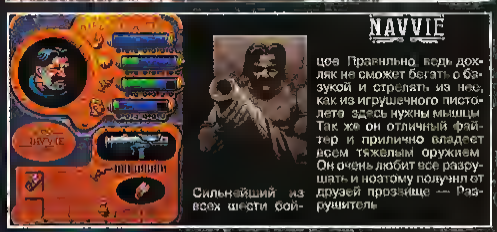


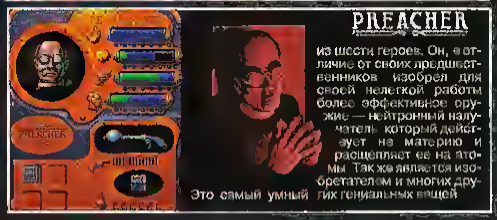
greatdragon.ru

Soldiers of Fortune

Где-то, в совершенно другой, непонятной, заброшенной галактике, а может даже и Вселенной, в какой-то вонючей лаборатории, какодящейся где-то на краю планеты, какой-то сумасшедшнй ученый на каком-то непонятном компьютере взял и от нечего делать, по поручению тоже не совсем здоровых людишек, да изобрел, родил, создал, даже можно сказать, какой-то биообъект. На языке людей — кнборг. В общем создал, даже запустил, то есть запустили в пронзводство (они — людн, множественное число!), и было у них все нормально, пока... пока что-то не замкнуло, не взорвалось, или пока кто-то не напакостил и не сломал это все дело. То есть, пока этн самые кодячне трупы, примитивные, от головы до пят напичканные оружием, не повернулись протнв своего создателя, а заодно и протнв людей, так, на всякий случай, мало ли что. Ну, тут и понеслось: кругом кучи бродящих и стрелвющик во все двнжущееся кнберов, пушек, лягушек, (а это еще откуда?), и всякое такое. Поняли тогда люди, что очередной раз их накололи, и что им опять надо как-то выпутываться. Попробовали они тогда грозно, со знаменем и барабаном в руках выйтн на демоистрацию против насилия, и им это удалось так же, как удалось бы вам с крнком «ура» пробежаться по шпалам навстречу электрнчке. Что же делать, как же быть, как мы будем дальше жнть? Этот вопрос они поставнли на повестку дня. Но долго думать не пришлось, вскоре один из местных прочнтал межгалактические новости и увндел объявление о том, что некав



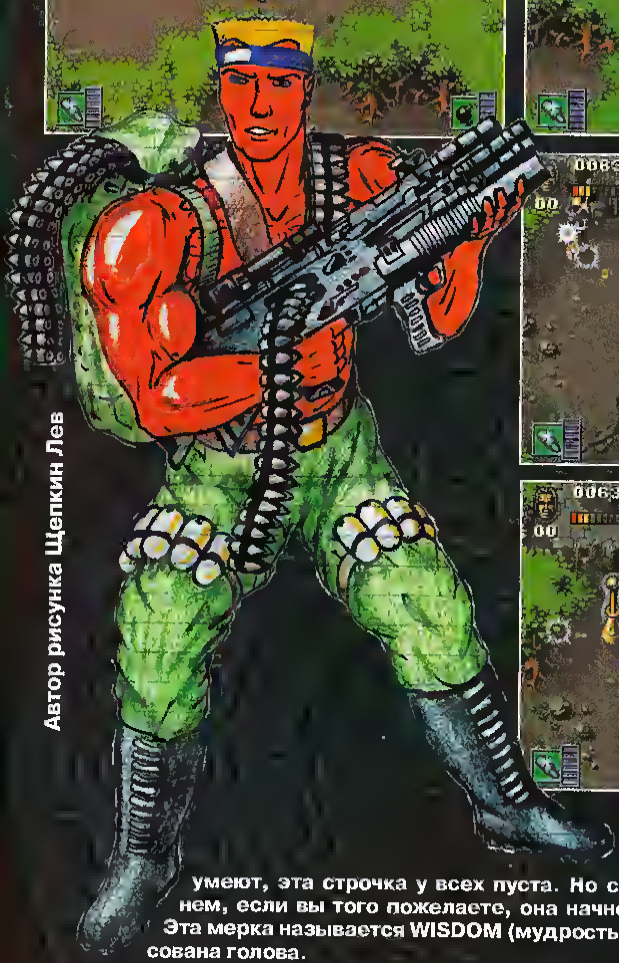




фирма предлагает свон услугн в качестве нвемнык убнйц. Ну, людям это понравнлось, онн скинулись (квк это: с человека по ннтке, всем спасенье) и нанвлн шестерык убнйц. Почему шесть? Очень просто, нв большее денег не кватнло! И убийц, конечно, им за такую мнзерную сумму, где-то там пара тысяч биллионов межгалактнческих «карбованцев», дали не первого класса. В этом вы убеднтесь, как только начнете нграть. Правда потом, еслн останетесь жнвы и наберете нужное колнчество денежек, вы сможете повысить уровень свонк бойцов н мощность нк оружнв, но об этом позже. Длв удобства слева прнведены крткне характернстнки квждого из нвемнков.

Теперь немножко о самой нгре н о том, кем лучше нграть.

Игра, сама по себе, сделвна неплоко, графнка чуть выше среднего уровня, твкая же прнмерно, как в знаменитой «Shadowrun», звук так себе, а суть очень проста: идти вперед, убнвать все, что движется, собнрать признкн, денежки, остающнеся на месте убийства и разность небольшне колонны, покожне на столбы с непонвтнымн иероглнфвмн тутанкамоновского или там хамурапевского временн, чтобы открылся прокод на следующнй уровень. Игра поделена на миры, и в каждый мнр вкодит несколько этапов. По прохожденню мнра вам сообщается пароль, что очень удобно и дает повод чувакам, любящнм помучнть свою голову рвссекречнванием паролей, поднапрячься. Игра, что мне очень понравнлось, сделана для двух человек в обвзательном порядке, то есть в нее вы играете только вдвоем. А если рядом с вамн нет помощннка, нли он временно чннт свою башку от воздействня на нее компьютера, то его может заменить приствка, что есть далеко не в каждой нгре. Теперь на предмет, кем лучше играть: здесь я вам советовть не решусь, выбирайте себе бойца нв свой вкус н по своим меркам, а мерок у атих бойцов несколько: уровень развитости (SKILL — первая строчка справа от фотографии. У начвла строчкн нарнсована рукн); здоровье (HEALTH — вторая строчка, нарисовано сердце); скорость (SPEED — третья строчка, нарисовано непонятно что, толн пистолет, толи факел, толн ???). Возможность выполнения всек остальных функцнй заключается в четвертой строчке, и так квк вашн герон ннчего нового покв не



Автор рисунка Щепкин Лев

умеют, эта строчка у всех пуста. Но со временем, если вы того пожелаете, она начнет расти. Эта мерка называется WISDOM (мудрость) — нарисована голова.

Что еще очень здорово сделано в этой игрушке, так это то, что на всем ее протяжении вы постоянно будете повышать уровень выбранных вами бойцов. А чтобы этот уровень повышать, вам нужны деньги, которые остаются, как я говорил раньше, на месте кровопролития. То есть, убивать как можно больше, уже в ваших интересах.

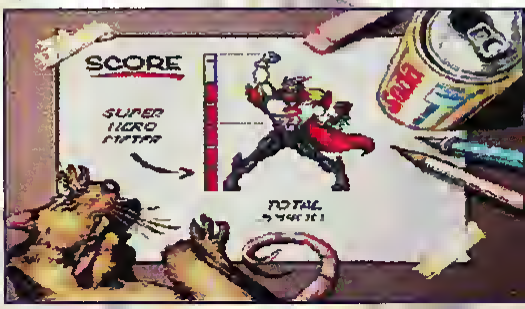
Big Boss

Посвящение
Валерию Корнееву.
Не делай комиксов, из которых не сможешь выбраться!
Агент Купер

Числа двадцатого ноября Агент Купер проснулся в дурном расположении духа. Веки его, только что тихо подрагивавшие под тревожное сопение, резко взлетели вверх, широко раскрытые глаза внимательно осмотрели окружающую действительность. Действительность заключалась в холодной комнате (отопление отключили еще три недели назад) с уныло стоящим в углу телевизором и беспорядочно разбросанными по полу картриджами. Из-под телевизора торчали признаки Мегадрайва. Бывалый ФБРовец откинул одеяло и зябко поежился — вылезать из морталкомбатовской пижамы решительно не хотелось. Но Купер рывком поднялся на ноги, и вдруг под правой пяткой что-то обиженно хрустнуло. Наш герой поморщился от услышанного звука, сразу поняв, что наступил на картридж. Рука подняла изувеченный предмет с пола и поднесла к глазам. Так и есть, трещина пролегла прямо по надписи «Comix Zone». А ведь он так и не успел в него сыграть .. Купер начал шарить под телевизором в поисках приставки. Мегадрайвом оказалась только третья вещь, вытащенная оттуда. Именно в этот предмет и была вставлена уцелевшая плата из погибшего картриджа. Резко дергается кнопка «POWER» и — чудо! — на экране заставка игры! Следующие три часа Купер провел, исключительно наслаждаясь игрой. Его хандру как рукой сняло, захотелось петь, плясать, дарить кому-то цветы, а если б у него были усы, то они бы весело затопорщились на внезапно ставшем таким живым и румяном лице.

Вот что скапало с его пера в тот знаменательный день.

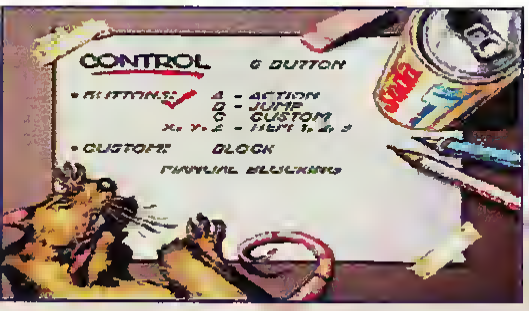
«С детства я обожал комиксы, несмотря на то, что взрослые всячески ограждали меня от их прочтения. Один добрый дяденька даже старался убедить пятилетнего Купера в том, что Бэтмен-де и Супермен за капиталистов, и что нам-де с ними совсем не по пути. Но несмотря на все эти козни, я давным-давно понял, что нет ничего лучше, чем дождливым осенним вечером устроиться в уютном кресле и зависнуть с каким-нибудь забойным комиксом, а-ля «Star Wars» (Что это с парнем? Может, еще и пледом в клеточку укрыться?!). Так вот, когда мне одолжили карт с игрой «Зона комиксов», я уже настроился на некоторый положительный лад. И игрушка меня не разочаровала — такого воистину оригинального приключения давно не было на MD. Также налицо совершенно потрясная музыка, один из лучших сеговских саундтреков, на мой взгляд (тут прошел слух, что к фирменному картриджу прилагается «халявный» компакт-диск с мелодиями из игры. Не знаю, у меня карт был настолько левый, что не только компакта не было — временами пропадали



greatdragon.ru

целые куски изображения. Лично мне это, правда, не особо помешало, да еще, вдобавок, напомнило о старых — добрых восьмибитных временах). Короче — пальчики оближешь! А чтобы ..кусnее облизывалось, вот вам подробненький рассказик о том, куда идти и за что дергать. А то вдруг где застрянете?

Начнем с того, что вашего героя зовут Скетч Тернер, и он художник. Рисует Скетч исключительно комиксы (ну, прямо, как наш Валерий Корнеев!). Живет он на последнем этаже небоскреба в далеком городе Нью-Йорке. А? Вы спрашиваете, кто там пищит в углу? Да это же любимец Скетча, домашний крыс Роадкилл! Он тоже очень любит комиксы, правда несколько иной любовью — практически все, что Скетч рисует, рано или поздно исчезает в бездонном крысином желудке. И вот однажды темным ненастным вечером Скетч сидел в уютном кресле у камина, а, может, и просто за столом и, как обычно, трудился над своим последним и самым грандиозным творением. Роадкилл заглядывался из-за плеча художника на стопку уже готовых страниц, пахнущих вкусной бумагой, и прикидывал в своей мышино-крысиной голове, как бы их получше сожрать, как вдруг случилось невероятное... Прямо в окно внезапно ударила молния! Разряд огромной силы прошел через подоконник, через не к месту рядом сидящего Скетча, через карандаш, который он держал в руках, через неоконченную страницу, ослепительно при этом вспыхнувшую, а затем исчез так же внезапно, как появился (шаблонное выражение, но звучит!), оставив после себя лишь легкий запах озона (еще один от[illegible]). Только Скетч отправился за [illegible] и хотел произнести одно из тех выражений, которые в комиксах загадочно обозначаются значками «#@...@!» но не тут-то было! Одна из картинок начала расти! Несколько секунд — и перед лишившимся дара речи Тернером возвышается его творение — главный отрицательный персонаж комикса. Выглядит он эдаким бомжем с Курского вокзала — сходство придает продранная шляпа и железная нога — протез. Из-под носа гада свисают прямо-таки казацкие усы, а левый глаз прикрыт красным моноклем. Короче — непонятно, то ли незабвенный Паниковский в роли нищего, то ли оголодавший Тарас Бульба. И этот субъект начинает вещать о том, что он-де решил завоевать мир, начиная, естественно, с Нью-Йорка, но, жалость какая, никак не может вылезти из комикса, пока Скетч, его создатель, не... умрет. Тернер это выслушивает, даже не удосуживаясь подобрать нижнюю челюсть с пола, и не оказывает никакого сопротивления Бульбе — Паниковскому, который, закончив свою тираду, переносит художника в его же собственный комикс, где Скетча, безусловно, должна ждать скорая смерть. В последний момент дубина Роадкилл цепляется зубами за штанину хозяина, и они оба исчезают в облаке пиротехнических эффектов.



Быстренько установите в опциях управление и вперед — начинаем игру!

«Ночь мутантов», страница 1.

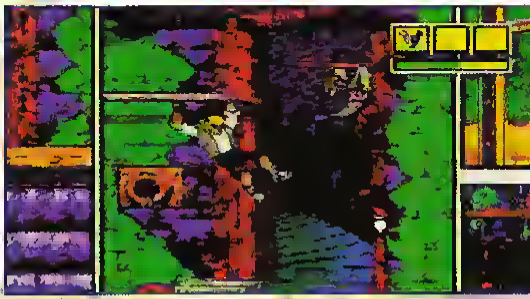
Скетч приземляется посреди комнаты, уставленной компьютерами, процессорами, принтерами, винчестерами, саундбластерами и прочими представителями высоких информационных технологий. Роадкилл исчез. Зато вместо него ввс сразу же ждет встреча с некоей молодой особой по имени Алисса, которая после продолжительного разговора соглашается помочь горе-художнику в его нелегком quest'е. Алисса на протяжении всей игры будет обращаться к Скетчу по рации и сообщать о всех опвностях и призах, ждущих его, а соответственно вас нв пути. Рассовываем по карманам power-ups, лежащие на полу (это бутылка, прибавляющая энергию, нож и бомба), и спешим на следующую

greatdragon.ru

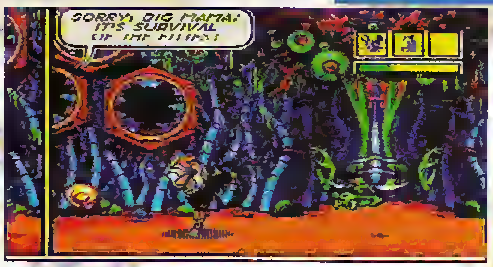
картинку. Здесь на Скетча поочередно нападают два огромных паровых робота. Расправляемся с ними в два счета и опять бежим направо. Еще один робот, на этот раз толкающий перед собой бочку, навсегда успокаивается около канализационного люка, куда мы со Скетчем держим путь. Вот и Роадкилл! Освобождаем крысиное отродье из клетки и засовываем в карман как раз в тот момент, когда провалиеаются доски перекрытия. Внимание, первая логическая задачка: как открыть люк в полу комнаты, куда упал Скетч? Ответ прост и даже не то, чтобы гениален — смените положение рычага, возмутительно торчащего из стены. Тернер прыгает в образовавшееся отверстие и, брезгливо отшатываясь от притулившегося в углу скелета, натыкается на три здоровенные жестяные бочки, закрывающие единственный выход. Пришло время воспользоваться бомбой, захваченной у Алиссы. Ставим ее около бочек, отбегаем (взрыв может повредить вам) и затыкаем уши... Вуаля! Перед Скетчем зияет темнотой лаз канализационного коллектора. Скорее туда! Но что это? Из воды вдруг выскакивает зверского вида обросший водорослями дядька и, громко крикнув что-то похожее на «Харконнен», пытается изрезать Скетча hooksword'ами (оружие такое). Зря пытается, в чем вскоре и убеждается, получая от вас решающий удар и плавно стекая со стенки в мрачные глубины, из которых только что злонамеренно поднялся. Заскакиваем в новую картинку — комната, похожая на ту, с бочками (можно просушить намокшие в коллекторе кроссовки). Тут надо подвинуть ящик со взрывчаткой к левой стене с выключателем, запрыгнуть на него, открыть рычагом люк в полу, а затем — сбросить вышеупомянутый ящик в только что упомянутый люк. Услышав мощный «БУУУМ», можете спокойно прыгать вниз — вражины, обитавшие этажом ниже, успокоились навечно. Теперь Скетч направляется вправо и выбегает на маленький мостик. Охранявший его робот тут же летит в пропасть, так и не поняв, что случилось. Убейте двух летающе-каркающих созданий и смело прыгайте вперед через дыру в настиле моста. Алисса поздравит вас с успешно пройденным подэтапом.

«Ночь мутантов», страница 2.

Художник с крысой попадают в подземные катакомбы, где скромно приютился заводик по производству мутантов и страшилищ. На первой же панели выпускайте Роадкилла. Обнюхав пол, он порвет бумагу в том месте, где лежит бомба — смело хватайте ее и тут же засовывайте под мешающую проходу дверь! Дальше — больше: в следующей комнате вам придется сначала уничтожить три спускающихся с потолка кокона, исторгающих Чужих, и еще одного зеленого мужика, поминающего Харконненов. Затем вы увидите, что не можете попасть на следующую картинку — дорогу заклиниевает работающий вентилятор. Ничего! Крыс Роадкилл проползет под смертоносными лопастями и отключит эту адскую машину. Поняли, какой классный зверь? Скетч убивает двух летающе-каркающих созданий и начинает продвигаться влево, подтянувшись по трубе, торчащей из скалы. Наскоро отмахавшись от еще одного л-к зданию, он хватает дожидающуюся его бомбу, недолго думая, скидывает ее на непокрытую голову тусующегося внизу робота («не кулаками, а хитростью» — основной принцип CZ) и, миновав дымящиеся останки, обнаруживает себя в комнате с двумя вертящимися циферблатами. Соль головоломки состоит в том, чтобы, пользуясь выключателем, совместить обе стрелки в центре устройства. Следует знакомый «БУУУМ», а когда дым рассеивается, Тернер уже сражается с Чужими в большом зале этажом ниже. Заметили странные резервуары? Скорее выпускайте крысу, чтобы Роадкилл нашел вам бутылку с восполнителем жизни до того, как из этих резервуаров начнут вылезать зеленые зверюги, чрезвычайно похожие на демонов из DOOM. Ну вот, с демонами покончено, и тут нас ждет встреча с первым БОССОМ. Это зеленый драконище, свешивающийся с потолка и без устали плюющийся во все живое файерболлами. Но мы по честному с ним воевать не будем, мы его обхитрим — достаточно прокатиться под каракатицей и найти в другом углу железную бочку, и дело в шляпе. Дракон своим дыханием зажигает содержимое бочки и понимает, что совершил самую большую ошиб-



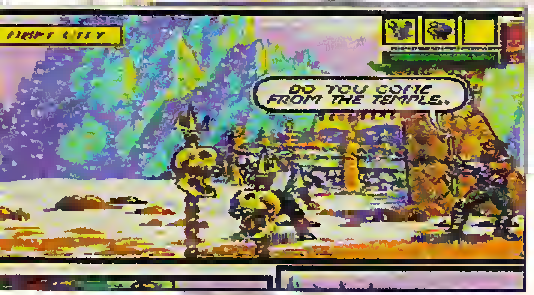
greatdragon.ru



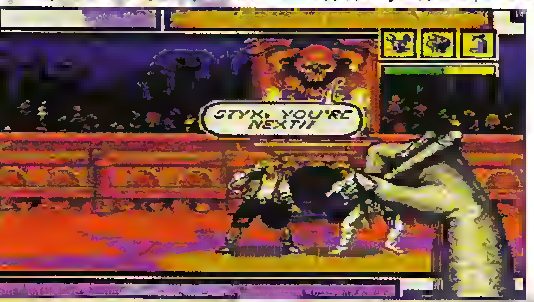
ку в своей жизни только тогда, когда вы уже услужливо ее пододвинули под его змеиные телеса. Браво, Скетч!

«Добро пожаловать в храм», страница 1.

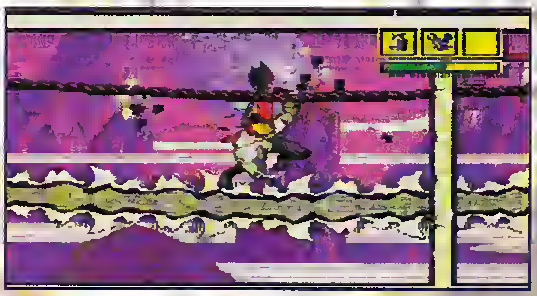
А вот и Гималаи, о которых когда-то безудержно мечтала Маша Распутина (только не ищите Машеньку в CZ). Поглазеем на окружающие нас буддистские (или дзен-



буддистские?) храмы, поежимся от холода, и вперед! Тернеру подготовлена горячая встреча — сразу два монаха с длинными шестами бросаются на него, но тут же отлетают и, несмотря на все свои усилия, почему-то уже с земли не встают. На следующей картинке можете смело разбивать ящик без красной метки, в нем обязательно найдется бутылка с жизнью, а Роадкилл обнаружит бомбу. И очень кстати. Спускайтесь вниз и сразу же идите влево, отделяйте от груды камней большой побольше и толкайте его назад, чтобы завалить брешь в стене, через которую вылетают летающие, каркающие и хорошо знакомые. Бомба тоже вам пригодится: взорвите оставшиеся камни и спокойно продолжайте путь. Скетчу надо будет разбить воротца, ведущие во внут-

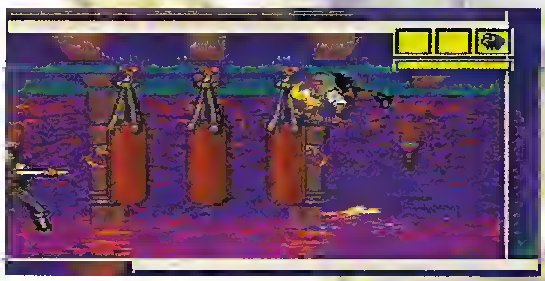


ющихся ящика к изрыгающему огонь черепу и осторожно так, если не сказать — ювелирно, подорвать всю образовавшуюся композицию. Выполняется эта ювелирная работа несколькими ударами ноги по крайнему ящику, при этом сидеть нужно как можно дальше от эпицентра взрыва. Окрыленный успехом, Тернер спускается ниже, на маленькую картинку с одним-единственным чудиком, мельтешащим по полу, и указующей стрелочкой, нахально зазывающей вниз. Но уж больно



подозрительно выглядит стена справа. Так и есть, не выдержав пары точных ударов, она разваливается, открывая ход в секретную комнату, где лежат а) сверхсила, б) бутылка и в) нож.

Вы набиваете этим инвентарем карманы и вдруг понимаете, что стоите посреди ярко освещенной арены! Оказывается, проводится местный турнир по кунг-фу, главная цель которого — устранить Скетча. Вам придется сразиться с двумя «Харконненами», роботом, монахом и девушкой — бойцом Монгории, поразительно напоминающей Кэмми из SF2. После победы вы окажетесь на краю пропасти, перепрыгнуть которую не дает ехидно плюющийся чем-то непонятным Boogerman, то есть зеленый «Харконнен». Кто же найдет вам гранату, а о том, что полагается делать с гранатами, знают даже люди, не читающие «Великий D». Итак, благополучно



разнеся на части гада и, тем самым, выйдя невредимым из щекотливого положения, вы тут же попадаете в другое: Скетч висит на канате над бездонной пропастью, атакуемый в большом количестве каркающими зверьками. Пришел черед использовать сверхсилу, заграбастанную в секретной комнате. Художник превращается в супермена, разрывает напополам страницу, и ВСЕ враги враз отправляются к праотцам. Согласитесь, после этого добраться до спасительного утеса — плевое дело!

«Добро пожаловать в храм», страница 2.

Быстро забиваете двух каркуш, виснете на перекладине деревянного креста с таким расчетом, чтобы ворота поднялись, соскакиваете с креста и прокатываетесь (джойстик вперед-вниз) под опускающимися воротами — вот так проходится первая картинка. На второй вас ожидает приятный сюрприз: из дающего дуба (с вашей помощью, естественно) монаха повесть как вываливается бутылка, которая, в свою очередь, понадобится на

greatdragon.ru

третьей картиночке — не в том смысле, что Скетч пойдет бить ею по голове трех обитающих там Монгорий, а в смысле пополнения жизни. Кстати, не забудьте взять гранату, лежащую около третьей воительницы — Монгории. Спускаясь вниз, Скетч видит знакомую картину: расстановка сил та же, что была в конце прошлого этапа, только теперь плюющийся «Харконнен» закрывает проход в колодец. На что вам граната? Правильно! Развеяв ею супостата, начинайте спускаться в жерло колодца. Сразу же скиньте вниз бомбу, чтобы подорвать ожидающий вас на дне капкан (судя по размеру, на немереного диплодока!). Однажды вместо бомбы я случайно сбросил крысу... Ну да, о чем это мы? Миновав колодезные пакости, мы встречаемся с новой их разновидностью, а именно — катакомбными пакостями, которые нам устраивают вольготно расположившиеся под землей полчища монахов — бойцов. Один из них в данный момент пытается сжечь Скетча огнем, вылетающим из шеста, но этим вредит только себе, уничтожая боксерские груши, отделяющие его от художника. Монах повержен, что дальше? А вот что: Тернер попадает в келью, выход из которой закрывает утыканная шипами болванка. Чтобы сделать хоть что-нибудь, наш герой разбивает ящик и находит там так нужную ему в эту трудную минуту бутылочку. Он замечает рычаг, и заботливый Роадкилл, понимающий хозяина с полуслова, срывается с места, дергает за него, болванка поднимается, Скетч радостно выбегает вон, забывая о длинном хвостом друге. Неблагодарный! Улыбка сходит с его лица, когда он понимает, что оказался прямиком у второго БОССА. Это злобный дед Old Fung, правая рука мерзкого Бульбы — Паниковского. С садистскими криками «Ай-лю-лю!!» старец начинает баламутить воду,

залившую комнату, и кидать в несчастного Тернера целые столовые наборы острейших ножей. В этом эпизоде играющий может избрать один из двух путей: а) попытаться выработать какую-либо стратегию и тут же окочуриться кверху лапками, б) хладнокровно встать перед приставкой, держа джойстик за спиной, и, закрыв глаза, судорожно нажимать на все кнопки сразу, отчаянно при этом голося — и забить-таки старикана! Об этом способе я узнал от Архангела Севламия, явившегося передо мной во сне в глубоком детстве. Не знаю почему, но метода эта, как оказалось, работает не только на CZ, но и на многих других играх!

«Путем мертвых кораблей», страница 1.

В ушах еще стоят крики боевого дедульки, а Скетч уже приближается к развязке — из Гималаев мы перенеслись на свалку отслуживших свое кораблей, находящуюся... в пустыне. Для проформы помесившись со знакомыми DOOM'oобразными монстриками, мы переходим на следующую картинку и видим РОТ. Огромную пасть, торчащую из песка. Надо скормить ей Роадкилла. То есть ваш серый друг зайдет в эту пасть, и она начнет закрываться, чего вы ей разрешить ни в коем случае не должны, так что по губам ее бейте, по губам! Недолго помучившись, диковинная пасть распадется на плесень, куски бумаги, крысу и динамит. Молодец. Спускайтесь вниз. Перед вами бомбы, бомбы и еще раз

мины. Не стесняйтесь, прыгайте по камешкам — там безопасно. На второй каменюке забейте подлетевшую каркушу, сбросьте на землю динамит, а звтем — сразу же обратно в темпе вальса, так как взрывчатка начнет грохать по всему экрану, а у вас всего одно CONTINUE (если оно еще не потрачено). Затем разберитесь с Монгорией, которая любезно оставит после себя бутылочку, и пошуруйте по картинке, там где-то лежит сверхсила.

Описываю последовательность следующих операций: войдите в пещеру, сдвиньте взрывающийся ящик с уступа, спуститесь, поверните рычаг, возьмите появившиеся предметы (нож и граната. Гранату надо брать обязательно — пригодится), вернитесь к ящику, сбросьте его вниз, послушайте донесшийся «БУУУМ» и крик вражинки, слезьте вниз, почтите память погибшего, выпустите крысу, которая откроет лаз, ведущий еще ниже, и вы можете спокойно щуриться на кажущееся таким ярким после пребывания в пещерах, солнце. Но недолго, так как его заслоняет неучившийся летать «Харконнен». Сбейте его гранатой, возьмите новую в правом конце экрана и приготовьтесь к встрече с сухопутными братьями неудачливого воздухоплавателя. Я надеюсь, что, как говорит г-н Пельш из «Угадай мелодию», «у вас все получится правильно», и вы попадете на последнюю панель этого подэтапа. Тут надо аккуратно перепрыгнуть первый шипастый столб, подпустить Роадкилла к выключателю, висящему на нем (под столбом мина, поэтому «работать» может только легковесный крыс). Звереныш должен два раза переключить рычаг, и два других столба опустятся. Теперь Скетч сможет их перепрыгнуть и выслушать похвалу от Алиссы.

greatdragon.ru

ПРИЗЫ В ИГРЕ

Существует несколько отчаянно полезных предметов, разместить которые вы можете в карманах Скетча (но не более трех штук сразу) и использовать их кнопками X,Y,Z:

бутылочка (похоже, с молоком): восполняет трату жизненной энергии

бомба: большой «БУУУМ!»

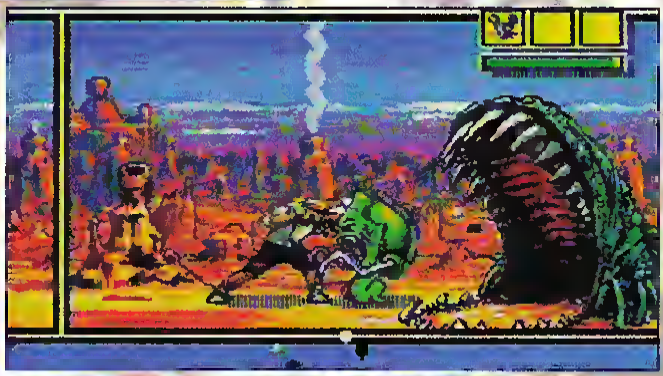
граната: маленький «бум!»

нож: наносит врагу средний ущерб

крыса: одно слово, крыса

суперсила

знак вопроса: может быть любым из power-ups, показанных слева, а также может просто взорваться (причинив при этом вред Скетчу).

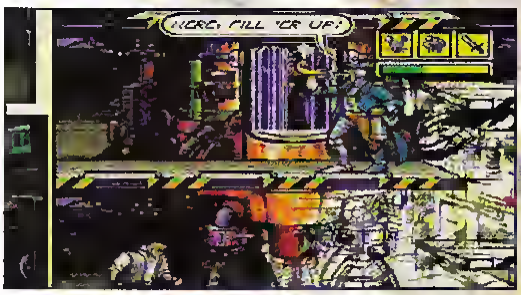


«Путем мертвых кораблей», стр. 2 и последняя.

Вот что означает выражение «в подвешенном состоянии»! Наш герой цепляется за канат, натянутый над кучей мин, между которыми обитают незабвенная крыса и два знака вопроса. Хвостатого надо подобрать обязательно, а вот с вопросительными знаками решайте, как хотите. В них может быть любой power-up, но они также могут взорваться и сильно навредить. Доползаем до конца экрана и с облегчением прыгаем вниз, где в ящике находим бутылку. Затем Скетч мгновенно разбирается с пятнадцатью маленькими Чужими и к общей радости попадает на экран с головоломкой (не слышу дружного «Ура!») Нужно сбить чугунный шар с возящего его под потолком электромагнита и повернуть рубильник, активирующий помповый молот, который толкнет шар, который, в свою очередь, выбьет дверь. Следующая задачка вообще для малышей — просто надо активировать магнит, чтобы он подтянул нужный шар, закрывающий люк в полу. Скетч попадает в оружейный склад Бульбы — Паниковского, обладающего, как выяснилось, неплохим арсеналчиком. Решив внести свой вклад в дело мира во всем мире, художник уничтожает четыре баллистических боеголовки, на которых изображен не то кариесный зуб, не то морда злодея. Следующее испытание — пресс, работающий посреди комнаты, и множество роботов, жаждущих вашей крови. В идеале они должны попасть под пресс, после чего вы найдете нож, с которым вскоре расстанетесь, запустив им в выключатель, открывающий дверь в апартаменты ГЛАВНОГО НЕГОДЯЯ.

Посреди большого зала стоит ядр... ядерная ракета, нацеленная на многострадальный Нью-Йорк. Это должно пробудить в играющем дух патриотизма и возродить желание победить. Пробуждает. Возрождает. (Кстати, очень интересная находка: картинка НЕ ДОРИСОВАНА, половина ее — черно-белый набросок, ведь комиксы всегда рисуются сначала карандашом. Я от этого просто забалдел). Перед Скетчем предстает уже почти забытая Алисса и пытается перепрограммировать ракету. Ей это почти удается, но вдруг появляется противный Бульба — Паниковский и все, естественно,

портит. Как портит? Сажает Алиссу в ракету. За стеклянную перегородку. Отсек с девушкой начинает наполняться какой-то желтой гадостью. Помните, у вас двойная задача: во-первых, забить гада, а во-вторых, пустить Роздкилла, чтобы он дернул за рычаг и отключил подачу жидкости, прежде чем девица захлебнется.



Чаще, правда, так и бывает — она захлебывается. Но не мне вам говорить, как геймеру нужна настоящая победа, так что я уверен, что рано или поздно вы будете делать все классно, и у вас все выйдет, как надо (что-то опять на г-на Пельша потянуло).

Запомните, Comix Zone — это игра, которая появляется раз в год или даже реже, и пропускать ее нельзя ни в коем случае — играйте в CZ!, наслаждайтесь CZ!!, любите CZ!!!

Агент Купер

greatdragon.ru

SPIROU

«Я рыжая бестия газетных страниц, я разящая молния печатного слова, я жирная клякса на страницах твоей биографии. Я — журналист-спасатель Спайру».

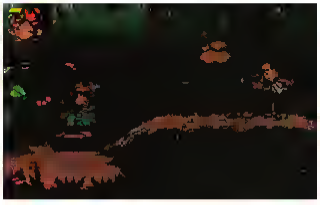
Да, люди, наконец-то вам дается возможность поуправлять не тупоголовым суперменом, сокрушающим одним ударом кулака целые небоскребы и громящим себе подобных перекаченных личностей. Добро пожаловать в армию пирений пера, рыщущих в поисках очередной сенсации, попутно освобождая профессоров, девушек-красавиц и нашу любимую зелененько-голубоватую планетку Земля (занятие не из приятных, но, все равно, поздравляю). Сюжет, правда, не блещет оригинальностью, но есть в этой игрушке что-то, что с успехом, отделие ее от остальных подобных, дает ей право быть названной... хм... ахем... м-м-м, шедевром, если не в прямом, то хотя бы не в переносном смысле этого слова.

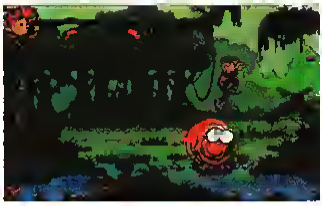
Сюжет банален, как самая первая игра, которой, как вы уже наверное знаете, являлся Драконоеский Пинг-понг.

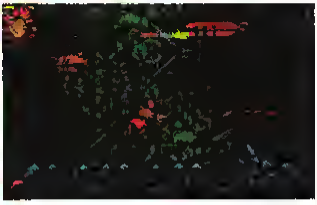
Опять вихри враждебные веют над нами, и гнетут темные силы. Причем, злобно. А все из-за того, что злодейка Силадина похитила самого выдающегося мозгующего деятеля [illegible] — графа Шампиньяка. Конечно, у полулысого божьего одуванчика переваривались некоторые идеи мирового господства, которые надо было бы, по его собственному профессорскому мнению, направить на людское благо. Однако случилось — в общем, что случилось, то и случилось. Об этих полубезумных, а поэтому вполне реальных идеях узнали злобные роботы под предводительством той самой наводящей ужас Силадины. Вот теперь есть работа для журналюги Спайру, которому будет активно помогать его друг бельчонок, который не менее сообразителен и умен, чем птица Говорун (о том, кто нашел столь редкую птицу, вам когда-нибудь поведает председатель гильдии пишущих роботов и машинок). Правда, большинство грязной работы — передвигать ящики, искать ключи, бегать от разъяренных собак и подводных лодок, равно как и спасать мир — вам придется самому. Врагов вам противостоит очень не много (что меня сильно порадовало), правда шкуру беречь придется еще как, естественных опасностей больше, чем гадов во всех известных мне играх здесь и болота, и провода высокого напряжения, и жаждущие вашей крови бегемоты (бывает и такое). Но что особо радует, это то, что над каждым уровнем вам придется [illegible] время, благо время не ограничено, и поэтому можно пытаться еще и еще, возвращаясь в уже знакомые места и начиная все заново.

Интерфейс игры, схема препятствий и поведения персонажа очень напоминает игру «Астерикс и Обеликс», описение которой вы можете найти в этом же номере. Но все остальное (кроме звука, всем известно, что это слабое место Мегадрайва) выгодно отличается от вышеназванного Снесовского картриджа (хотя и у того есть неоспоримые достоинства). В общем, если вы порядком устали от различного рода боевиков, берите эту игру и не пожалеете.

Durk Wader







Игра предоставлена редакции фирмой «Infogrames».

greatdragon.ru

Итоги первого этапа игры «Battletech»-приз

МЫ публикуем список главных призеров первого этапа игры «Battletech»-приз. В списке — имена счастливчиков, которым достались при розыгрыше наиболее ценные призы. С остальными победителями (а их более 500!), выигравшими плееры, книги, наушники, видеокассеты, картриджи и пр., издательство АРМАДА свяжется по почте. Так что, если вы не обнаружите свою фамилию на этой странице, или в этот раз вы не вошли в число призеров — не отчаивайтесь. Потому что у вас еще есть шансы! Покупайте книги суперсерии американской корпорации FASA «Боевые роботы»(Battletech), присылайте свои купоны, и вы станете участником следующих этапов игры, которую проводят издательство АРМАДА совместно с журналом «Великий D».

Главные призы первого этапа розыгрыша получили:

Ф.И.О.	Пароль	Регион	Приз
1.Исаевский Н.В.	Прайд-разрушитель	Курская обл	SUPER NINTENDO
2.Константинова В.А.	Вихрь	Москва	SUPER NINTENDO
3.Грушии Б.К.	Русский ворои	Астраханская обл	MEGA DRIVE
4.Удальцов Г.Н.	Громовержец	Владивосток	MEGA DRIVE
5.Струев Н.	Клан волка	Калужская обл	MEGA DRIVE
6.Щербаков Д.И.	Боевые роботы	Челябинская обл	DENDY-CLASSIC
7.Костин Д.А.	Путь воина	Новгород	DENDY-CLASSIC
8.Астахов А.Ф.	Фаитазия	Самара	DENDY-CLASSIC
9.Плотников С.Е.	—	Саикт-Петербург	DENDY-CIASSIC
10.Артемова Е.Ю.	Приз	Ростовская обл	DENDY-CLASSIC
11.Ломов Д.В.	KMUW	Новосибирск	DENDY-CLASSIC
12.Петров Е.М.	Разрушитель	Вороиежская обл	DENDY-CLASSIC
13.Иванов К.А.	SNAKE	Калининград М/О	DENDY-CLASSIC
14.Кириллов С.О.	Грифон	Москва	DENDY-CLASSIC
15.Писарчук А.В.	—	Пермская обл	DENDY-CLASSIC
16.Воролаева М.В.	Боевые роботы	Красноярск	DENDY-CLASSIC

КАК И В ПРЕДЫДУЩИХ КНИГАХ СЕРИИ, ЗДЕСЬ ВЫ НАЙДЕТЕ ОТРЕЗНОЙ КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

Условия учвстия в конкурсе оствются прежними (см. журнал «Видео-Асс» Великий D №20). Подведеиие итогов следующего этапа — в впреле 1996 года. Покупайте книги! Получайте удовольствие от чтеиия! Присылайте вши купоиы! Выигрываайте ваши призы!

Следующие книги серии:

ДЖИМ ЛОНГ. ОСНОВНОЕ СОБЫТИЕ
Отряд водителей боевых роботов «Черные Шипы» под командованием Джереми Роуза получает контракт на охрану одной из отдаленных планет Внутренней Сферы. Предательство высших чиновников этой планеты приводит к захвату ее Кланами. Отряд Роуза вступает в неравный бой с передовыми силами Кланов. Роуз понимает, чтобы спасти планету и выполнить условия контракта, «Черным шипам» надо совершить невозможное.

КРИСТОФЕР КУБАСИК. ИДЕАЛЬНАЯ ВОЙНА
Оказывается, и в XXXI веке еще будут живы рыцари-одиночки. Таков капитан Пол Мастерс. Даже командуя таким совершенным орудием убийства, как боевой робот, он пытается воевать честно и благородно.
Но война всегда — жестокая, кровавая и бессмысленная. Пройдя через много испытаний и разочарований, Пол Мастерс до конца осознает это.

УИЛЬЯМ КЕЙТ. ЦЕНА СЛАВЫ
С У.Кейтом и его героем, полковником Грейсоном Карлайлом, вы уже знакомы по книге «Битва».
Теперь события, участником которых оказывается командующий Серым Легионом, разворачиваются на планете Хельм. Грейсон — честный человек и мужественный воин. Сможет ли он победить в войне, где главным оружием становится не мужество и военная доблесть, а заговоры и предательство?

greatdragon ru

greatdragon.ru

1996 год

ЯНВАРЬ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

ФЕВРАЛЬ

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	
3	10	17	24	
4	11	18	25	

МАРТ

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

АПРЕЛЬ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

МАЙ

	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	

ИЮНЬ

	3	10	17	24
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

ИЮЛЬ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

АВГУСТ

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

СЕНТЯБРЬ

2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29

ОКТЯБРЬ

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

НОЯБРЬ

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

ДЕКАБРЬ

2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29

greatdragon.ru

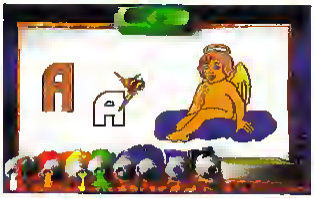
Обучающие игры для самых маленьких

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

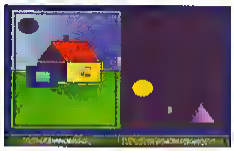
Прочти и расскажи товарищу (который читать не умеет)

Привет, мальчишки и девчонки, а также их родители!

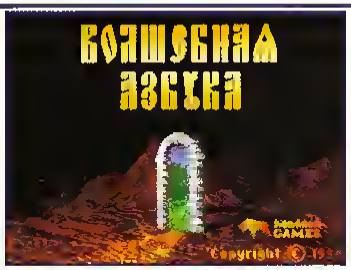
Если помните, в прошлом номере «Великого D» мы заявили вам, что начинаем разговор на новую для нас с вами тему — об обучающих играх. И, чтобы вы не подумали, что это шутка, в этом выпуске этот разговор мы продолжим. Для начала (наверное это будет логично) поговорим об играх для самых маленьких, для таких, которые еще и читать-то не умеют, но к мышке уже тянутся, и порой даже сильнее, чем к соске. Но, если серьезно, то по мнению методистов из ассоциации «Компьютер и детство», малышей можно и нужно пускать за компьютер уже в трехлетнем возрасте, хотя и не более, чем на двадцать минут в день. Вообще, до последнего времени идеальным компьютерами для такого возраста, как и для тех, кто видит их впервые в жизни, являются «Макинтоши» — компьютеры фирмы Apple Macintosh. Во-первых, общение с ними максимально просто и интуитивно понятно. Во-вторых, они были приняты «на вооружение» в системах образования в США и ряде других стран, поэтому (опять же, до последнего времени) для них было разработано больше всего различных обучающих и развивающих программ для всех возрастов (разумеется, на английском языке). Но сегодня положение меняется. «Маки» все больше теряют свои позиции на всех фронтах. IBM-совместимые компьютеры с появлением Windows, а теперь и Windows'95, также приобрели «дружественный интерфейс», и для них были переведены с «маковской» платформы практически все более-менее удачные разработки, среди которых выделяются программы серий «Living Book» и «PlayWorld» фирмы Broderbund. Однако, главное для нас с вами преимущество «писишек» в том, что для них существуют обучающие программы на русском языке.



Для «маков», говорят, тоже есть, я даже сам видел несколько пару лет назад, но нынче найти их весьма и весьма непросто. Итак, в нашей необъятной России для детей старается на удивление мало людей, и почти все они обитают в Москве. К сожалению, все, что делается в провинции, не выходит за рамки конкретного узкого региона, и увидеть эти творения можно только иногда на выставках. Поэтому, конкретный совет — поискать что-то родного производства — могу дать только жителям Красноярска, Перми и Днепропетровска. Тем не менее, и в этих, и в других городах вы, наверняка, сможете найти программы московской фирмы «Никита», лидирующей сейчас по широте и глубине проникновения в массы. Их программы для самых маленьких объединены в серию «Малыш», и их можно встретить как отдельно («Малыш 1», «Малыш 2», «Малыш 3»), так и в составе пакета «Вундеркинд». Разработаны они уже относительно давно (в 1992 году), поэтому к параметрам компьютера нетребовательны, но до сих пор пользуются большим успехом. Пронумерованы они по возрастам (по мнению самих разработчиков, начинать можно в два с половиной года) и включают в себя игры, развивающие зрительную память, логику, устный счет, «рисовательные» навыки, определение времени по часам и просто координацию движений.



greatdragon.ru



Хороша для малышей и «Азбука-Раскраска», также входящая в состав «Вундеркинда», помогающая запомнить начертание букв в ассоциации с животным или предметом, изображение которого надо раскрасить. Наконец, в 1995 году из-под пера программистов «Никиты» вышла игра, признанная на конкурсе фестиваля «Аниграф» лучшей разработкой и получившая главный приз. Она может быть рекомендована с пяти лет и называется «День рождения» (вариант — «Happy Birthday»). Игра помогает в изучении английского языка. В ней забавный медвежонок хочет пригласить в гости на день рождения своих друзей и отправляется в путь. По дороге ему надо будет переправиться через речку, преодолеть поляну с коварными грибами и испытать множество других приключений, которые, сами по себе, весьма увлекательны. Обучение происходит подспудно — когда во время действия вы щелкаете мышкой на то или иное существо или предмет, то вместе с действием происходит и его называние на хорошем английском языке. Поэтому для этой игры вам обязательно понадобится звуковая карта, драйвер CD ROM и машина не ниже «трешки» с 4 мегами памяти. Наконец, еще одна замечательная программа для малышей, но уже другой фирмы — «Медокс геймс», также построена по принципу азбуки-раскраски. Кроме художественных навыков и запоминания букв, она позволяет немного попрактиковаться в русском, английском или немецком языках (на ваш выбор), поскольку при щелчке мыши на ту или иную букву приятный женский голос называет изображенную вещь или существо на выбранном вами языке. Услышите вы также и произношение букв, что очень важно само по себе, а для, например, английского языка — архиважно. Программа называется «Магическая азбука» или «Magic ABC», но приобрести ее несколько сложнее, чем программы от «Никиты», поскольку CD-ROM диск, на котором она записана (он называется «Десять игр из России» или «10 Games from Russia») продается, в основном, за рубежом. Для «Магической азбуки» вам также понадобится драйвер CD ROM и звуковая картв.

Ну, вот пока и все. В следующем номере «Великого D» мы обозрим программы для детей постарше и постараемся рассказать, что готовят наши разработчики в ближайшее время.

С уважением к Великому и Ужасному, Николай Абрамов

От редакции. Мы полностью разделяем огорчение автора этой статьи ведущего редактора журнала «Видео-Асс» Корона Николая Абрамова по поводу ограниченности ассортимента обучающих игр отечественного производства. Или они есть, но просто недостаточно рекламируются? Ведь даже за рубежом разрабатываются обучающие игры для русско-говорящего населения. Например, серия игр израильского происхождения «Multi-D», не требующая перевода и ориентированная на обучение дошкольников и младших школьников.

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!

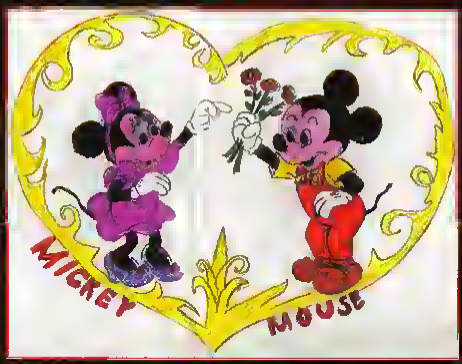
Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы нашего журнала, звоните в Издательский дом «Видео-Асс» по тел. 118-89-55 или 118-89-47.

greatdragon.ru

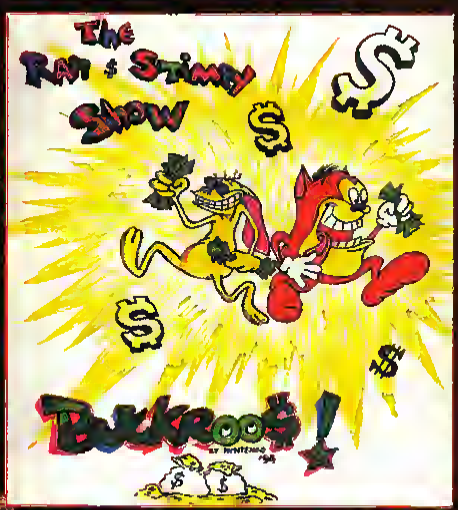
Силкин Андрей, г.Старая Купавна

UNDERTAKER, г.Ташкент

Ряшко Александр, г.Владикавказ



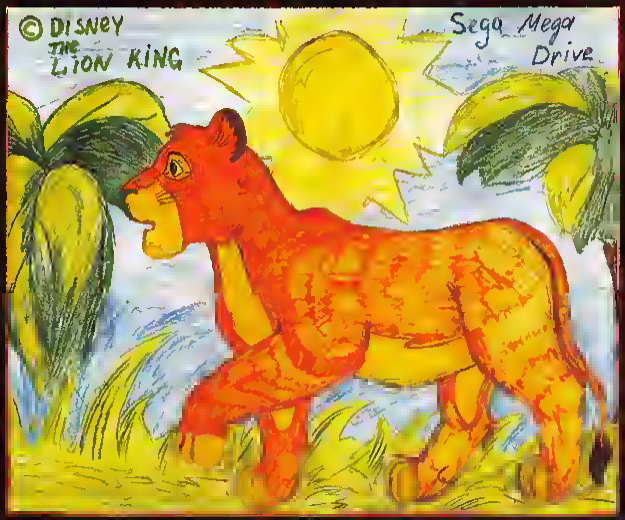
Бодягины Екатерина и Анна, г.Москва



Лебедев Алексей, г.Красноармейск

Ерохина Мария, г.Москва

greatdragon.ru



Астапенка Екатерина, г.Масква

Башарин Вадим, г.Черепавец

Серава Любавь, г.Масква

Башмаков Сергей, г.Масква

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Rise of the Robots (-)**
3. **Super Return of Jedi (-)**
4. Wing Commander (8)
5. Earth Worm Jim (2)
6. Biker Mice from Mars (-)
7. Robocop vs the Terminator (9)
8. Super Empire Strikes Back (6)
9. Starwing (-)
10. Young Merlin (-)

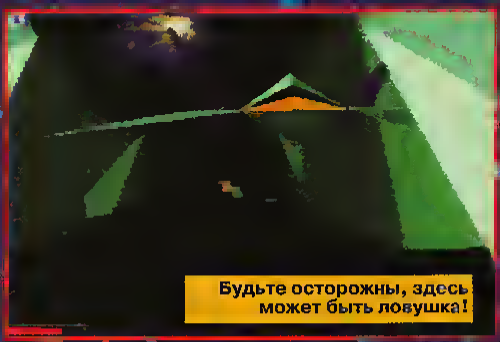
Читательский ХИТ-ПАРАД

greatdragon.ru

STARWING

На планета Корнерия была населена разной живностью, в том числе лисами. Хотя они и были рыжими, как и положено лисам, но занимались более интересными делами, чем воровать кур и соблазнять самодовольных петушков — золотых гребешков. Лисы на этой и окружающих планетах строили свою цивилизацию!

Начиная с малого, заканчиваешь большим. Да, этот первый трюк легок и приятен в выполнении, а дальше смотри, не сломай себе шею!



Будьте осторожны, здесь может быть ловушка!

Потому их и прозвали «звездные лисы» (может, кто и не знает, что эта игра имеет и другое название «Star Fox»)

Прогресс звериной цивилизации в небольшой, типа солнечной, системе Лилат шел обычным поступательным путем. Плодородные земли давали обильный урожай, развивалась промышленность, все шло как по маслу до тех пор, пока не объявился некий Андросс.

Этот Андросс имел массу отрицательных качеств. Во-первых, он был жутко умным, можно даже сказать, талантливым и трудолюбивым ученым

greatdragon.ru

Он много работал в разных лабораториях на Корнерии и в результате изобрел что-то такое, что зверям пришлось не по вкусу. Во-вторых, он был человеком! (Сообразите, как переводится с греческого его имя) В итоге его выслали с планеты. Обиженный Андросс не растерялся, захватил соседние планеты и провозгласил себя императором. После чего, собрав громадный космический флот, решил отомстить своим обидчикам.

Только теперь поумневшие звери, обитатели Корнерии, поняли, какого гражданина они лишились. Но назад пути нет. Командующий всеми вооруженными силами генерал Пеппер, долго задумчиво чесал уши и сочинил совершенно секретный приказ, предписывающий команде «Звездного лиса» на корабле «Арвин» разбить армаду императора Андросса и разгромить его столицу, находящуюся на планете Веном. Просто и гениально! Осталось только это сделать. А выполнять этот мудрый приказ придется Фоксу Маклауду («Я Дункан Маклауд из клана Маклаудов» «А я Фокс Маклауд из того же клана, только из другой его ветви»). И хотя документально родство Фокса и «Горца» не подтверждено, оно несомненно. если Фокс и не бессмертный, то тремя жизнями (изначально) он располагает. Более того, Фокс способен восполнять потерянные жизни и получать CONTINUE, заработав приличные очки. Под стать капитану «Арвина» и его друзья. Познакомимся с ними. Слиппи Тоад — весельчак и фантазер, способный найти выход из любой сложной ситуации, жаба по происхождению. Пеппи Хэа — весьма разумный заяц, не позволяющий друзьям пускаться в авантюры. Фалко Ломбарди — наверное, лучший пилот во всей команде, что и понятно, вороне сам бог велел.

Собравшись, друзья решили обсудить задание и увидели, что к Венону ведут три пути. Таких, что как в сказке: направо пойдешь..., налево..., прямо — все равно голову потеряешь. А потому при выборе опций ткнули они курсором наугад, больше уповая на удачу, оснащение корабля и свое умение им управлять, отработанное в тренировочных полетах (TRANING). А что из этого получится, покажет жизнь, то бишь, игра.

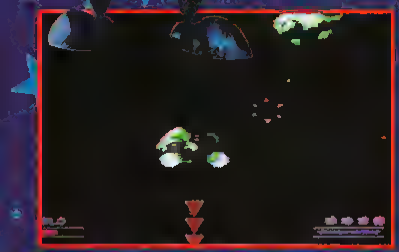
В этом коридоре не будь растяпой и старательно избегай стен, поднимаясь и опускаясь, стреляя и обходя их стороной.

Попытайтесь увернуться от этих штук, которые на огромной скорости летят вам прямо в голову!

greatdragon.ru

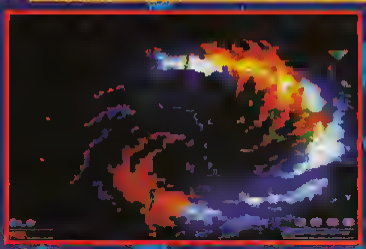
УПРАВЛЕНИЕ.

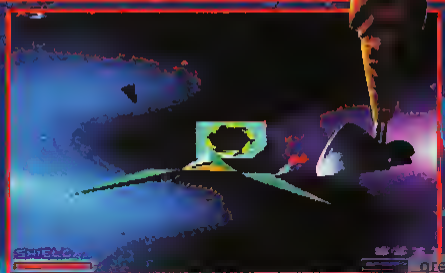
Направление движения — стрелки джойстика
Ускорение — кнопка «X».
Торможение — кнопка «B».
Стрельба лазером — кнопка «Y».
Бомбометание — кнопка «A».
Вираж влево — кнопка «L».
Вираж вправо — кнопка «R».
«Бочка» — дважды быстро нажать на «L» или «R».
Выбор и изменение позиции обзора — кнопка «Select».



Избегайте этих драконов, которые размножаются быстрее, чем их тени!

Вы приближаетесь к «черной дыре»! Решительно нажимайте на курок, и перед вами откроется вход на этап, где все пути сокращены.





greatdragon.ru

Когда все это началось, я был еще юнцом, мальчишкой, мечтающим о захватывающих космических сражениях, наградах и славе. Но, кто знал, что через каких-то двадцать пять лет мне предстоит отдать все свои силы на борьбу с общим врагом человечества, да и Конфедерации в целом.

Итак, прелюдия...

Был год 2629, время, на которое пришелся пик развития Земной Конфедерации как военной и политической силы. При этом расы, населяющие соседние планеты, никогда не подвергались террору со стороны землян и вошли в содружество по собственной воле.

Обычно в целях разведки незнакомых территорий Конфедерация посылала в космос исследовательские группы, состоящие из пяти-шести кораблей. Исключение составлял крейсер «Язон», направлявшийся в неисследованную часть сектора Веги, туда, куда еще не ступала нога человека. Все шло, в принципе, хорошо, пока штурман экспедиции не засек на радарах корабль неизвестной расы. Судно не отвечало ни на стандартные позывные, ни на специальное Приветствие, разработанное Комитетом по отношениям с внеземными цивилизациями. При попытке с ним состыковаться, чужак открыл огонь из орудий, уничтожив «Язон» вместе со всем экипажем.

О том, что исследовательский корабль уничтожен, Земля узнала не сразу. Но по прошествии трех месяцев правительству стали известны все подробности инцидента. Неясно было лишь одно — кто осмелился посягнуть на столь долгий мир в Галактике?

Год 2639. В результате неудачи долгих переговоров Земная Конфедерация объявляет войну Империи Килра, господствующей в большей части сектора Веги и неисследованных территорий, не входящих в Союз рас. Килраты, жестокая кошкоподобная раса, объявили о своем неподчинении премьер-министру Конфедерации. Более того, выражая явную неприязнь к человеческой расе, килраты заявили, что сосуществовать с другими расами ниже их достоинства, и в подтверждение своих слов, полностью оккупировали людскую колонию в системе МакАулифф. После трех недель непрекращающихся боев киратянское наступление захлебнулось.

Год 2639. Начата операция по освобождению Миров Энуо, оккупированных и порабощенных военно-космическими силами Килра. Операция включала в себя две фазы. Первая — подготовка к массированной атаке на фортификационные укрепления врага. Эскадра истребителей класса «Клинок» заминировала отдельный регион и затем, прикрываемая истребителями класса «Хищник», вступила в сражение с превосходящими силами противника. В результате этого сражения килратянские войска были вынуждены отступить. Отступление явилось фатальной ошибкой имперских стратегов, так как заминированный регион прикрывал собой точку гиперпространства, через которое, спустя пять часов, Конфедерационные силы начали вторую фазу операции — массированное наступление. И вторая фаза битвы при Энуо увенчалась победой, благодаря слаженным действиям наших войск.

Год 2649. Окрыленные достигнутыми успехами Земные силы запускают десантные корабли для захвата килратянских колониальных баз. Эта операция могла бы полностью изменить ход войны. Но, но, и еще раз, но. К сожалению, этого не случилось. Атака захлебнулась из-за какого-то нежданно появившегося патруля, который незаметно подобрался к кон-

бою, да еще успел послать сигнал тревоги прежде, чем был уничтожен. Авианосец «Тигриный коготь» сдерживал наступающие армады противника сколько мог, пока все корабли не ушли в гиперпространство. Экипаж авианосца сражался героически, но этого было недостаточно. «Тигриный коготь» был вынужден прыгнуть назад в земное пространство с наполовину уничтоженными двигателями и половиной пилотов, «пропавших без вести». Судно провело шесть месяцев в космическом доке, пополняя экипаж и зализывая раны.

Год 2654. Вы спросите: «А что важное тогда произошло?». Что ж, наверное ничего, просто в этом году я, после офицерской школы, поступил на службу в ранге второго лейтенанта (сейчас я уже стреляный в боях полковник) именно на тот самый авианосец «Тигриный коготь» (Tiger Claw).

Сам не знаю, почему я выбрал именно «Коготь». То ли мне прожужжали все уши о том, «какой это славный корабль, доблестный экипаж, справедливый командир», то ли мне самому хотелось славы, наград и привилегий, но отслужив три месяца на эсминце «Формидейбл», я начал паковать вещички и готовиться к переезду на новое место службы. Прошла пара недель, и меня, вместе с еще четырьмя младшими офицерами, погрузили на транспортник и отправили в дорогу. Прибыл я вроде бы благополучно и был вскоре принят командором Калкином, человеком, всем здесь заправляющим.

Просмотрев мои бумаги и окинув меня оценивающим взглядом, он вернул мне документы, где смачным почерком было написано «Годен». Я было уже собирался идти, но командор спросил меня, чем я собираюсь сейчас заняться. Секунду поразмыслив, я промямлил нечто вроде: «Пойду отдохну».

«Вот что я тебе посоветую, парень. Иди-ка сходи в офицерский клуб, пропусти стаканчик освежающего, познакомься с коллегами, а там уж и решай, что делать дальше».

Приняв к сведению столь ценные указания, я отправился в клуб, вернее в то, что им именовалось. Од-

нако просто пройти мне туда не удалось. Я натолкнулся на старенький, но вполне надежный электронный замок, который настойчиво пытался узнать мой позывной. Недолго думая, я набрал на панели Wader (скромно и сердито) и, как ни забавно, был допущен в место тусовки всех высших офицеров корабля.

Клуб занимал достаточно большое помещение, но офицерам нашей казармы было отведено всего несколько столов. Местечко мне понравилось с самого начала. «Райский уголок, обитый дюрасталью и пластиком», вот как можно охарактеризовать это заведение. Бармен, завидев меня, приветственно замахал рукой, и я, не заставив его ждать, быстро подошел к стойке бара.

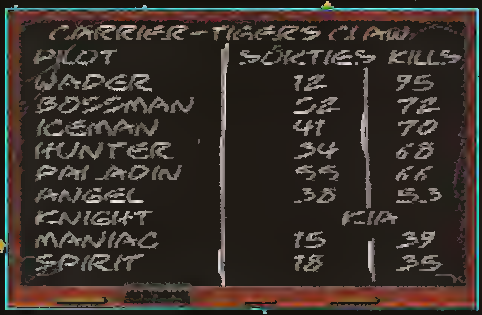
«Привет, сынок, как прошел полет?» — поприветствовал меня бармен, которого, как оказалось, звали Шотгласс, — ты не дрейфь, располагайся, ребята тут вполне душевные, правда каждый со своими странностями. Возьми к примеру Маньяка (на самом деле его зовут Тодд Маршал). Парень без царя в голове, хотя пилот классный. Свеженький, из академии, прибыл только месяц назад, так что вы с ним найдете общий язык». «А вон там сидит пилот Джеймс Таггарт по прозвищу Паладин, — бармен указал на уже немолодого мужчину, сидящего за ближним столиком, — настоящий профи в своем деле. Я не раз летал с ним, пока не был ранен и не переквалифициро-

вался на заведование рюмками и бутылками. Ладно, парень, иди, поговори с ним, может получишь парочку ценных советов, а мне надо обслуживать клиентов».

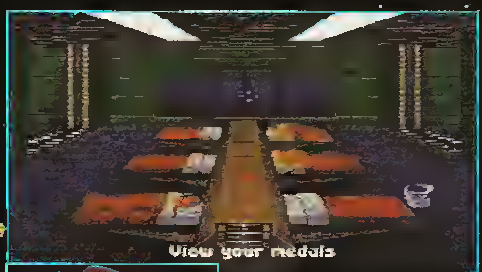
Увидев меня, Паладин разразился приветственной тирадой, заключающейся, примерно, в следующем: «Wader, старик, рад с тобой познакомиться, располагайся как дома (а ты и есть дома)». В общем, тогда наша беседа растянулась часа на полтора. Когда я уже собрался уходить, он остановил меня и сказал: «Парень, я знаю, ты еще не обстрелян, поэтому, не обижайся, я дам тебе совет. Атакуют килраты клиновидным строем, через некоторое разбивают строй и расходятся, но что самое интересное, легкие истребители Фралти (Fralthi) всегда поворачивают вправо, всегда, так что учти это».

В общем на этом наша первая беседа и закончилась. Я пошел отдохнуть в казарму, а Паладин заказал очередное «прохладительное».

Еще немного побродив по клубу, я вдруг наткнулся



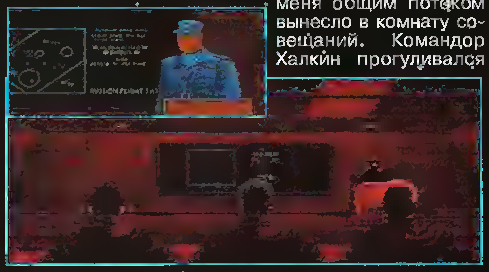
на странную доску, напрочь исписанную мелом. И то ли я еще не отошел от перелета, то ли «освежающее», купленное Таггартом, давало о себе знать, но я не сразу въехал в предназначение сего прибора. Потом я долго дивился, что так стормозил. Эта доска оказалась ни чем иным, как записью рекордов каждого пилота. Вообще, как я посмотрел, ребята успели попортить достаточно шерсти этим набитым блохами мешкам.



Окончательно убедившись, что соображаю плохо, я отправился в казарму, успев перед отключкой удивиться царящему в ней бардаку. С потолка что-то противно капало, благо не на пол, а в ведро, левая стена представляла из себя кучу полуразбитых шкафчиков с вот-вот готовыми отвалиться дверцами.

Так и закончился мой первый и, наверное, последний спокойный день пребывания на легендарном «Когте». По утру всем доставила колоссальное удовольствие

сирена, разбудившая экипаж. Но, к моему большому разочарованию, это был не сигнал на завтрак. Воющая сирена возвещала тревогу, все зашевелились, и меня общим потоком вынесло в комнату совещаний. Командор Халкин прогуливался



около картоплани и самодовольно улыбался. Через пару минут все поутихло, и по залу разнесся голос начальника, объяснявшего задание

А потом я и заметить не успел, как оказался в ангаре (оттуда, как известно, прямая дорога либо к славе, либо на кладбище, либо, при самых нелицеприятных обстоятельствах, под трибунал), а мгновением позже уже сидел в пилотском кресле моего «Шершня» и молился.

Меня вжало в кресло мощным толчком ускорения, и вот я в открытом космосе и гляжу на навигационную карту. Все предельно просто: надо было в режиме простого патрулирования пролететь на полной скорости три точки, по возможности уничтожая килратянские патрули, которые могли там быть. Разобравшись с этой бюрократией, я вдавил автопилот (кнопка «Select», находящаяся справа от пилотского кресла, и зеленая кнопка, обозначенная «Y») и приготовился к приключениям, которые не замедлили про-

изойти. Отрубившийся на середине пути автопилот дал о себе знать пронзительным свистком, и тут же на радарах я засек три красные точки, приближающиеся ко мне. Килраты (а это были именно они) не стали раздумывать, а сразу выпустили три ракеты, две из которых я повесил им же на хвосты, но третья с громким треском снесла мне правый щит. Глянув на экран повреждений (активируется все тем же «Select'ом» и кнопкой «L», находящейся слева на панели управления корабля) и поверив, что мне снесли систему наведения, я выжал акселератор до упора (зеленый рычаг «Y») и в щепки разнес первый попавшийся Фралти на куски, используя лазер (гашетка «A») напополам с ракетами (гашетка «B»). С остальными двумя кисками я расправился, даже не заметив, как это получилось, и поэтому не сразу расслышал восхищенные поздравления напарницы, ко-

ей являлась Танака Марико. Все остальное я помню не очень точно, но потому, как был доволен Халкин, я понял, что справился прилично.

На этом мой рассказ обрывается, так как потом просто следует череда миссий, каждая из которых похожа как день на другой. Конечно, это не значит, что я не набирался опыта, и как был салагой, так им и остался, вовсе нет. Я, конечно, постараюсь поведать вам о всех уловках, придуманных нами, но чуть позже. Теперь я хочу поговорить о тех людях, с которыми я служил. Некоторых из них уже нет, кто-то пропал без вести, но то, что они будут жить в сердцах и умах наших соотечественников как истинные герои, это определенно. Расскажу и о наших заклятых пушистых врагах — четверке асов-килратов, каждый из которых отправил на тот свет не одну сотню наших парней.

Начну я, пожалуй, с тех людей, коим не очень-то идет пилотский скафандр, а именно с наших девушек — пилотов, которых мы ласково называли «пилотки»

Танака Марико — мужественная японка, вставшая на защиту Земли в трудный час. Ее манера ведения боя вошла в поговорку, она взяла себе позывной, как нельзя более ей подходящий — «Дух»

(«Spirit») — вот кем она была в бою. Увы, была... К большому моему горю она погибла, погибла при более чем странных обстоятельствах.

О мастерстве **Жанетт Дюврэ** ходят легенды даже теперь, когда все мы отошли на покой от дел военных. Будучи очень миролюбивой в душе, эта француженка наводила страх на всех килратов. Она словно ангел правосудия, карающий врагов, и неудивительно, что ее позывным стало слово «Ангел» («Angel»). Она именно тот человек, который поддерживал меня на протяжении всей войны и в самые тяжелые моменты протягивал руку помощи.

А теперь о тех смелых парнях, кто по праву сидел в пилотском кресле

Наверное, начать следует с аса из асов — майора **Майкла Кейси.** Этот человек был одним из тех одаренных пилотов, у которых страсть к полетам в крови. Но не только из-за этой страсти сражался человек, прозванный «Хладнокровным» («Iceman»). В той жесточайшей войне он потерял всю свою семью, и теперь его целью стало сражение до победного конца. Из-за своей непоколебимости и хладнокровия перед врагом, он стал живой легендой среди пилотов-асов.

Наш экипаж — глубоко интернациональная бригада.

Вот, например, майор **Кен Чан** из Китая (он, правда, говорит, что всю жизнь прожил где-то в Дальних Колониях, но мы ему не верим). Человек строгих принципов и крепких моральных устоев. Помимо того, что он прекрасный друг и «отъявленный» пилот, он еще и превосходный стратег и мыслитель, наверное именно по этому он стал «Предводителем» («Bossman»). Единственным его недостатком был излишний педантизм: он всегда, согласно правилам, запрашивал разрешение на атаку. Просто не успеваешь орать в интерком, отдавая приказ, когда тут сразу пять килратянских кораблей во главе с крейсером сваливаются на голову.

Тодд Маршал, ну да, тот самый «Маньяк» («Maniac») недаром заслужил свое прозвище. Я этого безумца, когда (и если) буду с ним летать, просто пристрелю, если его кто-нибудь не пристрелит раньше меня. У парня во время боя просто начинается повсеместный «съезд крыши», и он, не разбирая, палит по всем подряд. И если я вдруг окажусь между целью и ним, то он не только не прекратит пальбу, но и влепит ракетой, для острастки.

Пилот **Джеймс Таггарт** был и остается моим лучшим другом не только из-за того, что он был первый, с кем я повстречался на «Тигрином когте». Этот человек — как старший брат, который наставлял, учил и советовал. И было в нем, во всей его натуре что-то такое от древних рыцарей, что-то магическое, и наверное, не зря он называл себя «Паладином» («Palladin»). В самую трудную минуту он приходил на помощь и, в случае опасности, всегда мог прикрыть напарника от верной гибели.

Лейтенант **Ян С. Джон** (С. значит святой; его матушка, явно не подумав, дала ему это имя) стал пилотом далеко не по воле родителей. Его достопочтенный отец уже видел своего сына в сутане священника, но ему пришлось смириться с тем, что его сын стал пилотом и, к тому же, превосходным. Его манера боя очень напоминает привычку охотника поджидать удобного момента и, когда такой момент настает, разить без промаха. Так и стал он «Охотником» («Hunter»).

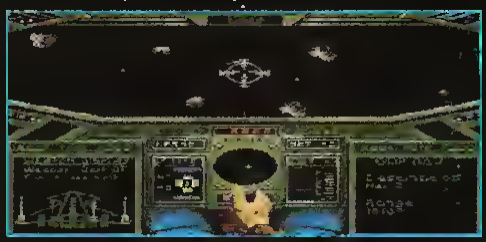
Джозеф Кумало, которого прозвали «Рыцарем» («Knight») — не просто человек, с которым я служил, это прежде всего человек, спасший мне жизнь и пожертвовавший своей. Многие при жизни недолюбливали его за излишнее миролюбие к килратам, но каждый ощутил ту потерю, которую мы понесли со смертью этого человека.

О наших асах я рассказал все, теперь пришла пора поведать вам о килратянских убийцах, отправивших на «тот свет» немало наших парней.

Бхурак. Он являлся младшим из всей четверки асов, но это не значит, что самым слабым. Обычно, когда мы встречались в бою, он пилотировал легкий истребитель Салти, иногда снисходил до среднего истребителя Дралти (Dralthi), но это дела не меняло. Одно то, что на его счету было 66 сбитых кораблей, уже говорило о многом. Когда он нападал, то всегда оставлял открытыми свои тылы и заходил либо в хвост, либо шел в лобовую атаку. А так как в пылу атаки он однажды, видимо, забыл, что легкий истребитель не крейсер, то на этом и попался. Его корабль разнесло на мелкие кусочки и развеяло по просторам Вселенной.

Следующий, кто оказался в моем прицеле, был **Даркккарст Смертельный,** чрезвычайно жестокий килрат. Его безграничная жестокость не знала пределов. Помимо того, что он уничтожал корабли большие и малые, медицинские и гражданские транспорты, он расстреливал катапультировавшихся пилотов, так что процент выживаемости после встречи с этой пушистой бестией, летающей на Кранте (Krant) был ничтожно мал. Но и у него был недостаток, который его сгубил. Во время сражения, если уж он выбирал цель, так он работал с этой целью до конца, пренебрегая остальными. Однажды, когда он повис у меня на хвосте, я просто дал по тормозам, и этот котенок, пролетев вперед, нарвался на мою ракету. А ведь я мог бы стать его 88-й жертвой.

Кхаджа Клык являлся самым лучшим из килратянских пилотов сектора Веги. Красноречивая цифра в 99 сбитых кораблей говорит сама за себя. Когда я в



первый раз схлестнулся с ним в бою, он на своем Дралти чуть не отправил меня к праотцам. Но во второй раз, когда он пошел в лобовую атаку, я даже не заметил, как расстрелял его из всех орудий.

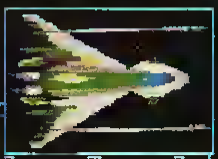
Четверку замыкал барон **Бакктош Рыжедалый.** Он и на самом деле был бароном и, наверное, самым человечным, что ли, из всей четверки. Он не смотрел на людей, как на низшую расу, и из-за этого был наиболее опасным из всех, так как мог ожидать с нашей стороны любой хитрости. Это был самый тяжелый противник из всех. Когда оба его ведомых были уничтожены, он продолжал сражаться с нами, держась на небольшом расстоянии и продолжал оттуда стрелять, периодически то подлетая поближе, то

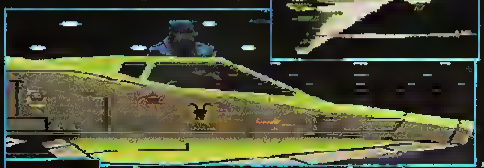
отлетая на безопасное расстояние. Только безбожно обругав, мне удалось вызвать его на поединок и уничтожить. Хотя сейчас я не уверен, уничтожил ли я его тогда. Так как поговаривают, что позже его Грата (Gratha) была замечена в других секторах.

На этом мое художественное повествование о героях заканчивается, и начинается нудный рассказ о космических истребителях, крейсерах и транспортах.

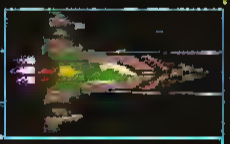
Начну я с самых слабых и закончу самыми совершенными

«Шершень» («Hornet»). Скорость 450 клик/с (клик эквивалентен километру). Вооружение — лазерные пушки, два снаряда «выпустил», — забыл» и одна самонаводящаяся ракета. Щиты — 40 единиц. В бою может соперничать с тремя истребителями класса Салти, хотя я справлялся с двумя Гратами без особых проблем.

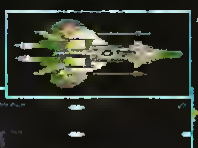




«Ятаган» («Scimitar»). Самый слабый из Конфедерационных кораблей. Скорость — 380 клик/с. Вооружение — два ускорителя частиц, два снаряда и две ракеты. Щиты — 60 единиц. Из-за толстой брони вполне может посоперничать с Крантом.



«Рапира» («Rapier»). Самый совершенный корабль, который у нас был на тот момент — делал все, кроме кофе. Скорость — 480клик/с. Вооружение — две нейтронных пушки, два лазера, две порцупииновые мины, располагавшиеся в хвостовом отсеке, самонаводящиеся ракеты с фотодатчиком и ракеты моментального захвата цели. Щиты — 70 единиц. На этом корабле я без страха и упрека разделывался с крылом Ялкети (Ja'kethi) — самыми мощными истребителями Империи Килра.



«Хищник» («Raptor») — корабль, обычно использовавшийся для наступательных или штурмовых целей. Скорость — 420 клик/с. Вооружение — две нейтронных пушки, два ускорителя частиц и различное количество самонаводящихся ракет. Щиты — 80 единиц. Мощь, сочетающаяся со скоростью. Без особых усилий может уничтожить крейсер.

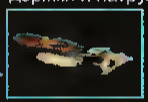
Теперь о кораблях, значительно больших по размеру — о крейсерах

Корабли Конфедерации.

«Тигровый Коготь» («Tiger's claw»). Авианосец, исполняющий основные военные операции в этом секторе. Мое первое место службы, как вы уже успели заметить.

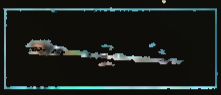
Крейсер класса **«Эксетор» («Exeter»).** Мощный корабль дальнего радиуса действия. Предназначен для боевой поддержки и патрулирования.

Транспорт «Дрэймен» («Drayman»). Обычно использовался как доставщик продовольствия и эвакуационное судно. Корабли этого класса очень часто становились добычей килратов.



Корабли Империи.

Крейсер Ралари (Ralari). По мощности этот корабль превосходил многие наши крейсера, но в то же время был весьма неуклюжим. Не составляло труда подойти к нему со стороны кормы, где броня намного слабее, и, выпустив все ракеты и добавив залп из всех пушек, спокойно уходить, слыша сладостный звук взрыва его двигателей.



Крейсер Фралти (Fralthi). Чудо килратянской техники, заставивший поволноваться наших стратегов. По виду не больший Экстера, этот крейсер стоит пяти таких кораблей. Для того, чтобы его уничтожить, требуется боезапас, несомый, как минимум, двумя «Хищниками».

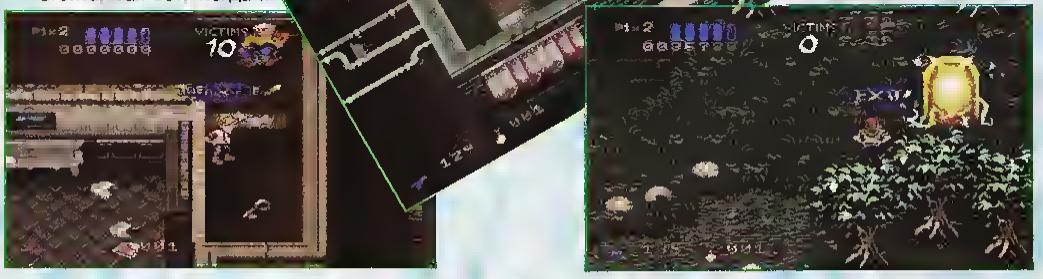
И наконец, транспорт **Доркир (Dorkir).** Использовался как транспорт для солдат и мобильный штаб. Обычно уничтожался мной с одного захода.

GHOUL PATROL

Народ в основной своей массе темен и невежественен. Да, друзья, именно к такому заключению пришел я, понаблюдав за посетителями магазинов, торгующих видеоиграми, и за людьми, покупающими видеоигры в разнообразных ларьках с надписями типа «ТОО ГНУ» или « Sega, Дюндiy и сыновья», которые в столице можно найти на каждом шагу. Люди не ориентируются в том, что приобретают. Когда же вы, смертные, наконец, поймете, что существует наш журнал, являющийся лучом знания, светящим сквозь темные тучи мрачного естества, зовущегося Неосведомленностью (Во!). Если кто-то примет этот крик души за рекламу, получит пулю из моего табельного светового пистолета. Слово федерального агента. Так вот. Когда я слышу, как ребенок, показывая своим нежным пальчиком на картридж «Ghoul Patrol», лепечет «Патруль гуль», мое терпение лопается. Потому я и решил включиться в борьбу за ликбез и рассказать об этой довольно интересной, на мой взгляд, игрушке.

Часто мне приходилось слышать перевод названия этой игры как «Патруль призраков». Однако, заглянув в толстенные словари профессоров Мюллера и Гальперина, я нашел, что слово «ghoul» переводится гораздо ужаснее: «вурдалак, вампир, упырь». И этот ужас будет «патрулировать» вас в течение всей игры.

Произведенный фирмой Джорджа Лукаса, отца «Звездных войн», «Ghoul



greatdragon.ru

Patrol» был выпущен на рынок в декабре 1994 года, размер игры 8 мегабит (может, кому это интересно?). А теперь послушайте одну байку на ночь (желательно читать дрожащим голосом)

«Одд-нажды мальчик Зак и девочка Джули пошли посмотреть экспозицию книг Темных Веков в местной библиотеке. Они наткнулись на книжку, озаглавленную «Привидения и Демоны» и прочли в ней страшное заклинание, тем самым выпустив на волю Ужасного и Опасного Повелителя Демонов (оч-чень злого!) УОПД (очень злой) пообещал превратить всех людей в монстров и страшилищ и благополучно улетел. Но настырные детишки не поленились последовать за ним, и их ждали Захватывающие и Полные Кошмаров Приключения. Вот, в общем-то и вся предыстория. Зубы не стучат? Странно, а я от страха в шкаф залез... вместе с телевизором. А там уже кто-то сидел. Ну и ладно, вторым, партнером, значит, будет. Настоятельно рекомендую играть в GP вдвоем — уровни тут сложные, с большим количеством врагов. Сначала ваш герой (Зак или Джули) вооружен только арбалетом, стреляющим стрелами, но почти сразу же вы наткнетесь на пулемет, пуляющий пулями. Другими же видами оружия являются бластер, бластерящий лазером и пушка.. кидающая ядра в средневековом стиле. Но самое мое любимое оружие — маленький автоматик, посылающий во врагов очереди шариков, которые, во-первых, похожи на «зеленое пламя» Джонни Кейджа из МК, а во-вторых, сами находят свою жертву. Прониклись? То-то! Стрельба осуществляется кнопкой «B». Также ваш герой (героиня) может прыгнуть (кнопка «Y»), совершить подкат (кнопка «X») как Бэтмен или Саб-Зиро. Кнопка «A» служит для переключения видов оружия, изображенных иконкой в нижнем левом углу экрана. Еще у вас

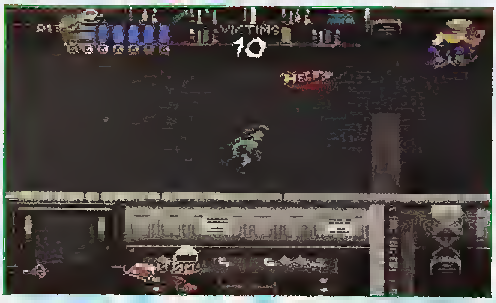
greatdragon.ru

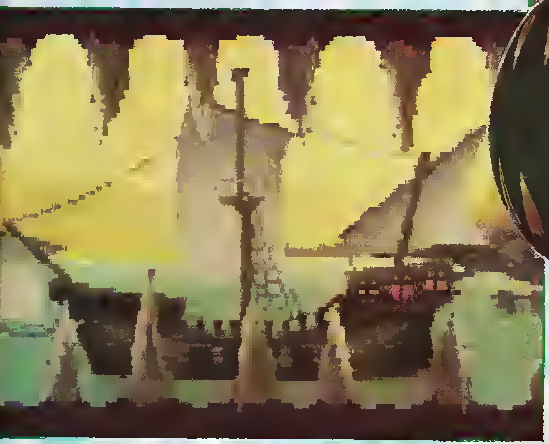
есть кнопка «Start», ставящая игру на паузу, и «Select», позволяющая пить из горшочка. Из какого? Ну, не из ночного, это точно. Там и сям по уровням GP разбросаны призы, без которых вы загнетесь, не пройдя и малой части игры. Синий горшочек, вернее, синяя жидкость в нем, делает вас на время неуязвимым; горшочек изумрудного цвета, прозванный мною «зеленым змием», отнимает одну жизненную линейку (у вас их пять); курица в отличие от змия эту линейку пополняет, аптечка восполняет опустевшие линейки; приятная, но плохо читаемая надпись 1-up прибавляет жизнь (Да!); а ключи, в избытке находимые среди отстреливаемых зобухов, открывают двери, натыканные в стенах как раз в нужных местах. Вам попадется горшочек с вопросительным знаком — в нем может оказаться любая из вышеперечисленных вещей, кроме ключа. Кнопками «L» и «R» можно выбрать предмет, изображение которого находится рядом с иконкой оружия, а «Select», как я уже говорил, позволяет использовать его. Начинаю повторяться... Эх, старость — не радость! Чуть было не забыл рассказать (вот бы вы обломались!) о главном горшочке — красном. Лишь только Зак или Джули выпьют его, они превратятся в Мрачного-Жнеца-с-косой, непонятно как летающего над полом. В таком состоянии вы абсолютно неуязвимы и можете безбоязненно косить косой монстрищ, спокойно летать над ловушками и озерами из лавы. Но никакой кайф не вечен, и где-то через 60 секунд вы вновь станете обычным американским ребенком, крушащим страшилищ с базукой в руках.

greatdragon.ru

На первом этапе вы будете охотиться за привидениями в современном городе, затем попадете в средневековый Китай, после чего вам представится возможность побывать на пиратском корабле и в рыцарском замке, откуда вы отправитесь прямиком в Преисподнюю и сразитесь с самим Верховным Демоном. Ну прямо проспект туристической фирмы, а не игра! Каждый из пяти этапов состоит из 3 — 5 подэтапов, где вашей целью является спасение от мертвяков десяти обычных людей, после чего открывается дверь в следующий подэтап, и т.д. Если кого-то из людей убьют, то вы потеряете призовые очки (совершенно вам не нужные). Только после прохождения целого этапа с боссом в конце будет даваться пароль из четырех букв (цифр). В преисподнюю пароля нет. На полном серьезе предупреждаю, что GP не из тех игр, что проходятся за час — два, напротив, детям 5 — 13 лет, составляющим ее основную аудиторию, придется посидеть за ней, как минимум, неделю — полторы.

Жалко, что журнал не может передать музыку (запахи он передает— понюхайте обложку!) — звуковое сопровождение в игре состоит из леденящих душу и, в то же время, очень смешных мелодий, населяющих «мультфильмы ужасов». От одного этого зафанатеть можно. О графике ничего не скажу — смотрите на картинки и отдыхайте. А кто не хочет просто отдыхать — хватайте этот картридж.





TOP PLAYERS	
COOPER	382008
ANDREV	100000
KALANI	80000
B.BOSS	60000
HARRISON	30000
JEZLYN	10000
ANSON	7000
LIU	5000
UMAROV	4500
HOLGER	3090

Надеюсь, что я ответил на все ваши вопросы, касающиеся этого прелестного маленького шедеврика (если они у вас, конечно, вообще были). Разрешите же мне задать свой вопрос: кто мне объяснит, зачем на Зака надеты очки с красным и синим стеклами? Нужны только прикольные ответы. Пишите на адрес журнала с пометкой «Дорогому и любимому дядюшке Куперу». Имя лучшего остроумца будет на этих страницах. Вперед!!!

Агент Купер

greatdragon.ru

Астерикс и Обеликс

Хорошая деревушка была у галлов в 50 году до нашей эры, главное, боевая не в меру. И глаза мозолила Цезарю как «любимая» жена. Напоминаю, что Цезарь это не кличка любимого мастиффа, а великий Император Всея Рима и земель, к нему прилегающих, и друг был у этого императора — Брут, но об этом в другой сказке написано. Так вот, этот самый Цезарь, который еще Гай Юлий по паспорту, решил покорить Европу, да еще отхватить ма-а-аленький кусочек Африки — на счастье. И почти уж было осуществил он свои радужно-поработительские планы, как хлоп, — телеграмма с передовой: «Послед галльск деревушк. сраж не на жизнь на смерть Тэ Че Ка Солд наплев все и ушл за «Инвайтом» Тэ Че Ка. Нуж дельн императорский совет Тэ Че Ка. ПАМАГИТЕ Воскл эн». Осерчал тут Цезарь, да и говорит: «Цезарь я, или кто?!». Ему было сенаторы хотели ответить, да не успели, он уже встал со своего трона белокаменного и, топоча сандалиями по мраморному полу, ушел. А потом взял и построил огромадный такой частокол вокруг бастующей деревеньки (ему, конечно, помогли, один бы он не справился), а вокруг забора лагерей римлянских понаставил, шоб без пропусков туда-сюда не шастали. Тут галлы не выдержали: «Это свободная страна, — закричали два самых отчаянных и горластых галльца Астерикс и Обеликс, — не имеете права нас здесь удерживать. Вот сейчас пойдем, да пройдемся широким шагом по Европе, да в Африку еще заглянем. А еще принесем из каждой страны по сувенирчику и запихнем их Цезарю в..., в..., под тогу, чтоб не выпендривался». На том и порешили: император остался дома, лечиться от ревматизма, который заработал, сидя на холодном троне, а два древнефранцузских мужика пошли добывать обещанные фитюльки.

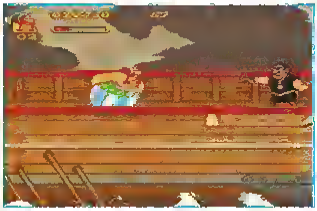
Вот теперь, как подсказывает опыт, начинается самое интересное — Ее Величество Игра. Даю установку — джойстик в зубы, глаза в экран. Вы ни о чем не думаете, только об игре. Ваши чувства обострены, нервы на пределе, вам нужно пройти эту игру.

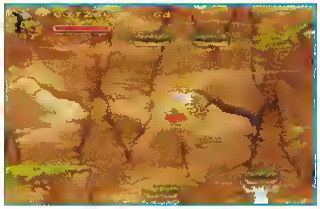
УПРАВЛЕНИЕ:
B — прыжок;
A — удар (удерживать A — супер-гипер-дупер удар);
Y — бег (на Олимпийских играх и корриде бег — частое нажатие Y).

greatdragon.ru

Ну, а теперь серьезно. Итак, игра начинается с того, с чего все современные игры — с менюшек. Я не буду петь дифирамбы пункту OPTIONS, в просто предлагаю нажать «Start» и погрузиться в увлекательный мир французского мультфильма «Asterix».

В общем, как вы уже поняли, вам предстоит поход в Европу, и для начала, чтобы потом не возвращаться, наши герои решили махнуть на Туманный Альбион или, попросту, в Англию, которая к тому времени еще была не Великобританией, а просто Британией. Все дело в том, что старинный друг Астерикса прислал ему письмецо с просьбой помочь регбистской команде сбежать из Таузра, куда их запер подлый Цезарь для того, чтобы они не смогли принять участие в матче между Лондонцами и Римлянами. Ну что делать, надо помогать. Только для начала надо самим выбраться за пределы забора, границы которого усиленно патрулируются римлянами, кабанами и... кустами, которые после хорошей зуботычины оказываются ни кем иным, как итальянскими карабинерами,





простите, римскими легионерами. Окружающая местность, т.е. лес, изобилует висящими в воздухе ящиками а la Марио, расстающимися после хорошего удара со своим содержимым: а) монетками (при подсчете ваших доходов в конце этапа за пятьдесят сольдо вы получите жизнь), б) звездами (десяток таких дает вам право на бесплатное посещение бонуса в количестве установленного времени), в) съедобными продуктами, которые восстановят вам ваше драгоценное здоровье (как говориться, не едиными молитвами...), г) фляги с волшебным зельем (упаси бог, ни какого зеленого змия), позволяющим Астериксу становиться очень неубиваемым и очень быстрым и д) ЖИЗНИ — мое любимое, так как на сложных уровнях их катастрофически не хватает.

Так как этот этап является самым легким, то советую собрать все, что плохо валяется, все это

greatdragon.ru

вам зачтется и преобразуется в ЖИЗНИ. Так же настоятельно рекомендую побывать в бонусе и похапать там побольше. При хорошем раскладе вы можете получить три жизни, правда при условии, что подметете весь уровень до последнего дублона.

Как известно, Великобритания — остроаное государство, так что вам придется переправляться по морю на лодках, хорошо, что не вплавь. Вашему продвижению мешают галеры (Цезарь вас уважает), обстреливающие вас из бортовых катапульт (Цезарь вас боится) и несущие на своем борту римлянско — легионерский полк (Цезарь уже в панике). Но вы смело продвигаетесь вперед на своей утлой лодчонке, обезвреживаете корабль за кораблем и десантируетесь на берега далекой, но милой галльскому сердцу Англии.

дядя очень часто охраняет звезды или закуску, столь полезную вам после долгого болтания по волнам. То тут, то там вы находите следы кораблекрушений (вероятно, те самые корыта, сквозь которые вы продирались, пытаясь попасть сюда), помогающие перебраться через пропасть и благополучно преодолеть этот этап.

А-А-Аххх! Чистый воздух, никакого смога. Такова Англия каких-то пару тысяч лет назад. Курорт, елы-палы. Вот если бы только не настырные макаронники, все было бы как нельзя лучше. Но то-то и оно, что нельзя. Комитет по встрече уже приступил к своим обязанностям, но не думаю, что вам захочется пожать руку огромному римлянину, до которого Шварценеггеру, как муравью до танка. С боями пробиваясь сквозь стройные ряды римских фаланг, вы с ди-

Наконец-то можно размять ноги и вдоволь попрыгать по каменным уступам, выбираясь с довеликобританского пляжа на зеленую травку пригородов Лондона. «Чайки жирные летают, не спеша». Но вас они не должны беспокоить. Один удар кулаком, и только протяжный писк да пяток перьев на мгновение зависают в воздухе. Вы лучше чешитесь по поводу одноногого викинга, расшвыривающего камни так, как будто они набиты пухом. Такой нехороший

кими воплями победы влетаете в Лондон. Ночь, туман, Чужие, конечно, не швстают, но движение на улицах затрудненное. Колесницы мчатся, не разбирая дороги. Ваша цель — Тауэр, мрачная тюрьма для королей и ребистов. Попав в Таузр, не стоит искать зал с сокровищами короны, его здесь нет. Зато есть много дверей, открывающихся только после хорошего удара кулаком (удерживать кнопку удара, затем отпустить).

greatdragon.ru

После того, как вы откроете последнюю дверь и спасете всю команду, вы узнаете, что В ЭТОЙ ИГРЕ НЕТ БОССОВ!! Вернее, они есть, но как бы не они. Вам всего лишь надо победить римскую регбийную команду. Уверяю вас, это не сложно. Вам лишь надо добежать с середины поля до ворот противника, по пути преодолевая набрасывающихся на Вас «спортсменов». Если Астерикс падет жертвой очередной атаки мерзких римлян, мяч подбирает Обеликс, и снова пошло, поехало: Go!, TouchDown, Finish Them — они обречены, потому что не читали журнал «Великий D». За такую достославную победу вам вручат в подарок мячик (один сувенир уже есть, если так можно назвать продолговатый гибрид арбуза и сосиски) и отправят в Швейцарию — страну сыра, часов и банков, где надо спасти одного грабителя, вернее банкира, запершегося в одном из своих мощных каменных сейфов.

А в стране швейцаров вас уже встречают переквалифицировавшиеся в пни кусты. Эти «хорьки» еще более опасны, так как их невозможно достать в честном бою: то кольем пырнут, то ногой пнут. Одно радует — оные колоды всегда путешествуют по тротуарам, в, следовательно, к ним можно хитро подойти, со стороны шоссе и, применив супер-дупер-гипер удар, одним моментом расправиться с «дубинноголовыми». Деньги, за избытком оных в швейцаровских золотохранилищах, валяются тут прямо на дороге — подбирай, не хочу.

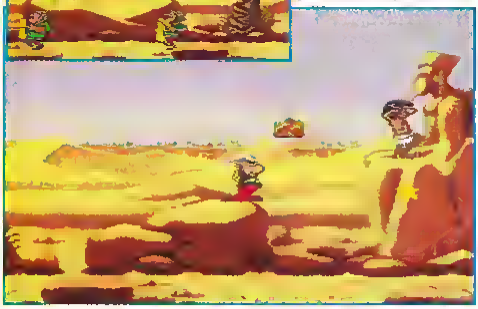
Но прочь из затхлой городской атмосферы. Насладимся же прекрасным озерным пейзажем. Попрыгаем через бухточки, потопим еще одну римскую галерку (как они сюда ее затащили? Наверное, по воздуху, Меркурий помог) и зачем-то, непонятно зачем, заглянем в Альпы. Холодно, морозно, легионеров жалко до слез, промерзли бедняги, аж сосульки висят. (Нет, точно, где-то рядом должен жить Саб-Зиро). Но мы замерзнуть не боимся и продвигаемся вперед к заветным швейцарским сейфам. Банк, вероятно, находится глубоко в вльпийских снегах, а иначе просто непонятно, зачем делали такой крюк. Теперь надо только разнести все сейфы в клочки и спасти их невольного пленника — банкира Зурикса, который в благодарность отдаст ключи от всех банков Швейцарии (не хилый подарочек, я вам скажу). Маханем-ка мы теперь в...

— Грецию. Да именно туда, на родину Олимпийских игр, родину арбузов и атлетов. Придется вам доказывать, что прекрасная Франция не зря гордится своими предками галлами, и потому принять участие в тех самых играх, где, помимо вас, полно итальянцев и греков. Но до этой самой Греции надо еще доплыть, а до Акрополя-Колизея надо еще дойти, а до финиша надо еще добежать. Так что смело начинайте карабкаться по мачтам пиратских кораблей. После душевного разговора с командой выясняется, что они готовы доставить вас, совершенно бескорыстно, хоть и не к самой горе Олимп, но все же в Грецию, а не куда-нибудь на Борнео.

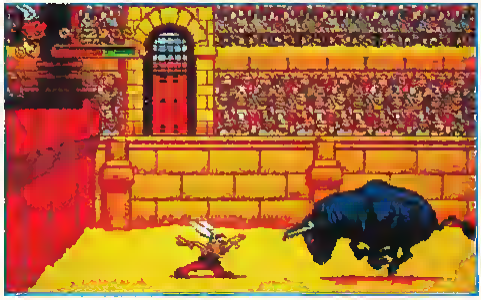
И вот вы уже в Греции, вдалеке видны Афины. Состязания начнутся с минуты на минуту, так что надо поторопиться. Участники соревнований вовсю тренируются. Но и вы не лыком шиты. Пока дойдете до города, с вас пот будет литься в три ручья, но душа спокойна — тело вы размяли на славу. Но гадкий Цезарь понял, что с вами римскому атлету не справиться, и поэтому решает все решить с помощью армии. Поздно хватился, курилкв. Пока он собирал войска, вы уже оказались на стадионе, где вам предстоит выиграть, как минимум, два вида состязаний из трех. Скорее всего, это будут бег и бег с препятствиями. Их вы одолеете без проблем, но вот с метанием копья придется помучаться, но если вы и в этом виде победите, то слава вам и хвала, вы древне-олимпийский чемпион, и медальку вам в награду

greatdragon.ru

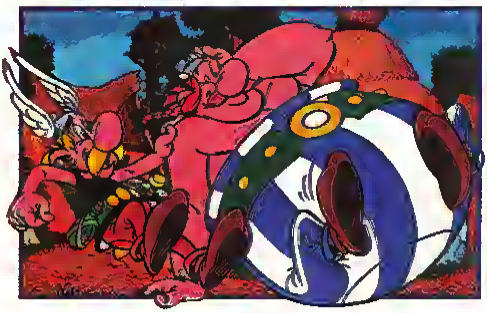
Следующий пункт на вашей карте — Египет
Жаркая страна и жаркие уровни. Да и задача не из легких. По просьбе Клеопатры вам надо помочь египтянам в постройке дворца. А вокруг все так и плавится от нвгретого воздуха пустыни. То тут, то там трудятся в поте лица туземцы, изготавливая кирпичи для стройки. Со стороны блестящей вдалеке полоски Нила дует прохладный ветерок напополам с камнями, которые бросают недружественные аборигены, освежая вашу загруженную проблемами голову. Мирно покачиваются на воде кораблики, жаждущие доставить готовый продукт на стройку века. Вот и вам пора туда, потихоньку, подтягиваться. Однако на пути грозной преградой встает римский лагерь, окруженный ловушками и отборными римскими жлобами. Копейщики уже перестали шифроваться под пни и кусты, стали более храбрыми (безумцы — бегают в лобовую втаку). Но глупости от этого у них не убавилось — вас они снова проворонили, и вот вы уже на строительстве, которому активно мешает кто? Правильно — Цезарь. Он установил четыре катапульты, без передышки расстреливающие строящийся клеопартов дворец. Обезвредьте этих «пулеметчиков», и в награду получите маленькую, но очень золотую копию Египтянской пирамиды от самого прораба строительства.



Все, осталась последняя страна, не отведавшая доисторических туристов. Итак, голосуем ногами в сторону Испвнии.
Испания, Испания — страна чудес. Но жучина Цезарь успел напакостить и там: похитил лучшего матадора, чтобы сорвать корриду. Надо бежать на помощь. Из Египта до страны битых быков рукой подать — всего лишь переплыть Средиземное море. Для этого существуют «друзья»-пираты, готовые вас подбросить до Европы. Хорошо, что



довезли до Бискайского залива (там начинаются Западные Пиренеи), откуда до Мадрида, или как он тогда назывался, рукой подать. Квк эта природа напоминает родную Галлию, слеза наворачивается: те же кабанчики, рыбки, птички. Но мы здесь с миссией, понимаешь, не терпящей проволочек. Бычьи бега вот-вот начнутся, а Астерикс еще только продирается своими мощными кулаками сквозь очередную римскую военную базу, занявшую господствующие луга напротив испанской столицы. Последний рывок, и мы уже влетаем на арену для Боя, и тут нам навстречу с выпученными глазам несется римский пехотинец, а за ним, поднимая клубы пыли, с хорошей спринтерской скоростью наяривает красноглазый бычище. Вот незадача. Как не любит бравый галл бегать от опасностей, но теперь придется вспомнить Олимпийские победы и пару раз пересечь арену в поисках безопасного укрытия. Завидев деревянный щит, сразу прыгайте за него, а потом, когда коровий муж, недоумевая, врежется в стену, бегите, сломя голову, в противоположный конец. О, это очень трудно, после таких испытаний галлам-туристам следовало бы запихнуть подарки Цезарю в глотку, но они довольствовались лишь скромной бандеролькой в виде объемного сундука. Непонятным остается одно — почему император воротит нос от этих подарков (нет, их все-таки надо было запихнуть ему в глотку, ключ от швейцарских банков его, видите ли, не устраивает), может от ревматизма еще не вылечился?



Duck Wader

INFOGRAMES
Игра предоставлена редакции фирмой «INFOGRAMES».

greatdragon.ru

Asterix & Obelix (версия для «Game Boy™»)

Разработчики этой игры не обошли своим вниманием и самую карманную в мире игровую систему Game Boy. Надо сразу сказать, что геймбоевская версия этой игры — далеко не точно такая же, как приставочная (несмотря на одинаковые картинки на коробках и наклейках картриджей для SNES и Game Boy), но это вовсе не значит, что она хуже или лучше. Каждая игра интересна по-своему. В версии для Game Boy есть то, чего нет на SNES, и наоборот — в SNESовской версии есть некоторые моменты, не реализованные на Game Boy. На этот счет у меня даже появилась одна идейка: быть может при создании игры у ее разработчиков возникли некоторые разногласия, и они решили сделать для SNES так, как хотели одни, а для Game Boy — как хотели другие. Но несмотря на некоторую неодинаковость этих игр, сюжет остался прежним: Цезарь хочет построить большой забор вокруг непокорной деревни галлов, а наши герои, Астерикс и Обеликс, решают отправиться по этому поводу в довольно опасное путешествие по различным странам, чтобы привезти из каждой страны по сувениру для этого самого императора Цезаря. Быть может, он тогда и смилуется над галлами. А нет, так по шее схлопочет.

Я совсем немного играл в версию этой игры для Super Nintendo™ (поскольку небезызвестному господину Wader'у страшно приспичило забрать у меня SNES и эту игру, чтобы ее описывать), но даже этого «немного» мне хватило, чтобы понять, что SNESовская версия — не для меня. И обусловлено это было в первую очередь очень непривычным, неудобным (для меня, подчеркиваю) управлением. В общем, я не считаю эту игру каким-то особенным достижением среди игр для приставок.

Если на Super Nintendo эта игра — одна из множества самых обычных, практически ничем не вылезающих за рамки установленных норм для неплохих игр (крутовато, конечно, завернул), то на Game Boy — это просто маленький, карманненький, приятненький, черно-беленький, жидкокристаллическенький ШЕДЕВР, а то и больше. Сами посудите: авторы смогли реализовать на такой, достаточно скромной по своим техническим характеристикам, восьмибиточке, как Game Boy, прибамбасы мирового стандарта: сверхплавную анимацию, многоплановую графику, стереозвук, прекрасную (и что самое главное, не действующую на нервы) музыку, большое количество достаточно длинных уровней. И что меня больше всего порадовало, так это огромное разнообразие самих уровней, графическое и музыкальное оформление нигде не повторяется. Господин Wader, опус которого на тему этой же игры напечатан выше, наверняка со мной не согласится — дескать на SNES'е все это же есть и, уж точно, ничуть не хуже. Да я и не спорю, но ведь то, что для 16 бит норма, для Game Boy — серьезное достижение. Исходя из всех перечисленных достоинств этой игры и своих соображений (соображений человека, избалованного такой штучкой, как Panasonic 3DO), я считаю «Asterix & Obelix» одной из самых лучших платформенных игр для Game Boy. А, напоследок, могу пожелать вам только одно: если у вас есть Game Boy, кулите обязательно эту игру, а если у вас оной игровой системы нет, то сначала купите ее, а потом уже игру, ибо эта игра — одна из тех, ради которых стоит покупать Game Boy.

3D Pasha,
специально для Великого Журнала (т.е. Дракона)

ЭРИССОН

Праздники во Франции для детей...

Париж – Диснейленд *8дн./7н. – от $1150*

3 дня с героями любимых мультфильмов, проживание на территории парка.

Вход на все аттракционы бесплатный

... и для взрослых!!

8-е марта в Париже *6дн./5н. – от $600*

а также карнавал в Ницце, «Фестиваль лимона» на Лазурном берегу.

т.917-89-73, тел./факс 917-07-98

greatdragon.ru

ЗЕМЛЯНЕ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

Так назвал свой сюжет Алексей Корнеев из Тольятти.

Земляне всегда с нетерпением ждали начала контактов с инопланетянами и подолгу вглядывались в небо, надеясь увидеть «летающую тарелку». Но вот однажды вместо долгожданной тарелки на Землю с другого конца галактики пришел сигнал «SOS». Земляне, не раздумывая, снарядили экспедицию к терпящим бедствие братьям по разуму. Прилетев на место, люди обнаружили, что призыв о помощи послали аборигены одной из планет, которых завоевали и поработили очень нехорошие существа ужасного вида. Используя новейшие достижения земной цивилизации, люди вступают на защиту местных жителей и вместе с ними приступают к восстановлению разрушенного угнетателями инопланетного народного хозяйства. Казалось бы, все складывается как нельзя лучше: между двумя частями галактики налаживаются добрые, хотя и не соседские (из-за удаленности друг от друга) отношения. С чувством исполненного долга земляне, провожаемые освобожденными аборигенами, отправляются в обратный путь. И тут прямо в космосе, злодеи-угнетатели совершают на земной корабль вероломное нападение всеми своими жутко вооруженными силами. Завязывается неравный бой, который, конечно бы, завершился победой злодеев, как тут! . Возрожденная промышленность ранее угнетенной планеты мигом успела построить космический флот и отправить его на помощь землянам. Враг повержен!

А летающие тарелки освобожденной планеты отправились к Земле с инопланетным визитом дружбы.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Леониду Парфенову из Москвы 20 лет. Но, несмотря на возраст, он по-прежнему любит видеоигры. Жанр своего сюжета игры «Возвращение» он определил как fantasy.

Пролог

Чародей шестидесяти лет Рольд Анган гостил в городе Молигоне у своего друга правителя Эгодонии короля Релуана IV. Случилось так, что Рольд становится свидетелем того, как принц Хендек убивает своего отца и захватывает трон. Рольду также грозит смерть, и он бежит из Молигона в Каор. Однако новому королю Хендеку VIII не нужны лишние свидетели — в погоню за чародеем отправлен придворный колдун Эндраг во главе отряда лучников. Погоня застигает Рольда ночью, когда он остановился на отдых в большом доме. Лучники начинают ломиться в дверь.

Вооружение Рольда

У Рольда нет вооружения в привычном понимании. Однако за долгие годы ворожбы он обзавелся пятью мешочками с порошками, позволяющими создавать двойников, уже не безоружных: первый — с копьем, второй — с секирой, третий — с луком и стрелами, четвертый — с мечом. Ну а пятый, пятый двойник — такой же чародей, как и сам Рольд.

Этап 1 — Каор

Итак, лучники уже ломают дверь, и Рольду ничего не остается, как бросить один в огонь, чтобы вызвать на помощь двойника. Ситуация неясна, потому желателен полноценный двойник — пусть сам разбирается в обстановке. Тот решает, что отступление перед превосходящими силами врага позором не является, прожигает дыру в стене и делает ноги, а за ним такие же ноги делает и сам Рольд. Однако лучники, предводимые Эндрагом, заранее обложили дом со всех сторон — и схватка неизбежна. Ну, что ж, в огонь летит еще мешочек — по вашему выбору. Новый двойник замещает предыдущего, и победа за вами. Жаль лишь, что подоспевший Эндраг успевает пристрелить двойника в момент посадки беглецов в лодку.

Этап 2 — Агральский лес

Река пересечена, и оторвавшийся от преследователей Рольд входит в лес, который, увы, кишит разбойниками. В ход идет мешочек с порошком, вызывающим копьеносца. Длинное копье и разумная тактика (залез в яму и тычь копьем в разные стороны) обеспечивают Рольду и его двойнику необходимое преимущество над ордами вооруженных лишь ножами «лесных братьев».

Этап 3 — Спокойное озеро

Выйдя из леса, Рольд добирается до города Эгас, где обзаводится кораблем и выходит на нем в спокойное. Спокойное озеро. Но в самом его центре корабль Рольда подвергается атаке военно-озерских сил царе убийцы, впрочем, ведущих себя как заурядные пираты. Вражеский корабль врезается в Рольдов, солдаты идут на абордаж. Однако, эта регулярная армия по умению воевать мало чем отличается от лесных разбойников, и двойник-копьеносец планомерно с ними разбирается. Однако на горизонте уже маячат корабли погони.

Этап 4 — гора Аоноз и Блуждающий лес

К берегу Рольд причаливает почти одновременно с преследователями, среди которых и сам колдун Эндраг. Оставив двойника прикрывать тылы, Рольд устремляется в гору. Двойник доблестно сражается, не сдается и погибает, обеспечивая Рольду время для отрыва. Его (времени) как раз хватает на «оживление» очередного двойника. Секира оказывается весьма кстати в лесу, превращенном хитроумным Эндрагом в затейливый лабиринт: чем бесконечно разыскивать проходы, иногда проще их прорубать (нельзя не согласиться — вспомните Александра Македонского и Гордиев узел — ред.). Жаль лишь, что процесс рубки просеки достаточно медленен, и Эндраг, улучив момент, приканчивает «лесоруба». Но, ничего, в запасе остался еще один двойник — лучник, метким выстрелом поражающий злодея.

Этап 5 — Пеганская равнина

Увы, но со смертью колдуна неприятности не кончаются — очутившись на равнине, Рольд оказывается в кольце всадников. Двойник помогает Рольду обзавестись конем и оружием, «сняв» с лошади ее бывшего владельца, и погибает, оставляя чародею право выбора: или вступить в схватку до победного конца, или попытаться прорваться через Чаонтийскую границу. Сюда, на родную землю Рольда, узурпатор Хендек VIII, даже имеющий столь длинные руки, не сможет дотянуться. Выбор за Вами, решайте...

greatdragon.ru

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ИМПЕРИЯ СТАЛЬНЫХ ТАРАКАНОВ

Кибер-Ком,
г.Нефтеюганск

На одной атомной станции вследствие облучения появились мутанты тараканы. У них жутко эволюционизировал мозг, и за какие-то 12 лет они прошли путь от первобытности до повальной компьютеризации. А став умными, решили, что хватит править человечеству на Земле. И вот однажды на Главном Компьютере ООН появился ультиматум: если люди не признают тараканов супер расой и не станут им служить, то тараканы взорвут атомную станцию, и все живое погибнет. Кроме тараканов, которых не взять ни дустом, ни радиоактивностью. Правительство Земли отвергает ультиматум и объявляет внутренним врагам — тараканам войну не на жизнь, а на смерть. В дело вступаете Вы.

Вас, одетого в костюм космодесантника (борьба с тараканами не прогулка под луной!), в секретной лаборатории уменьшают до размеров мерзавцев, чтобы вы смогли пролезать в любые щели не хуже этих насекомых, и спускают в подвал ООН. Именно здесь, по агентурным данным, находится тараканья штаб-квартира. Первые встречи в вонючем подземелье показывают, что разведка не ошиблась: кругом снуют вооруженные автоматами усачи да крысы, примкнувшие к новоявленной супер расе. Наконец, вы натыкаетесь на бронированную дверь, которую охраняет большущий пятисантиметровый отъевшийся тараканище. Мало того, что у него четыре руки, он еще и в бронежилете! Тренированность в космических боях помогает одолеть страшилу, вы взрываете дверь и оказываетесь в многоэтажном бункере со множеством лестниц и переходов. А тараканов тут — ну как тараканов! Уложив пару сот (кто их считал?!), вы сталкиваетесь со скорпионом, безмозглым, но неплохо выдрессированным тараканами. Победив его, вы обнаруживаете транспортную гравилетную станцию, связывающую ООНовские подземелья с той самой атомной станцией. Наплевав на ужасающую радиацию (дело важнее, да и защитный костюм, вроде, держит), вы проникаете туда как раз вовремя: тараканы уже готовят взрыв. Здесь тараканов пруд пруди, все в стальных костюмах и летают на ракетных ранцах. Не особо размениваясь на эту мелочевку, так, отстреливая их понемногу, вы прорываетесь к их императору Кибер-таракану. Затяжной поединок с ним, естественно, завершается вашей победой, и вы отправляетесь на заслуженный отдых в Майами-Бич.

greatdragon.ru

БРЫЗГИ ФОНТАНА

Предлагаю сделать игру **«Тимур и его команда»**. Основная задача в ней — обезвредить шайку Мишки Квакина, но, кроме того, нужно будет сделать много добрых дел.
Александр Ряшко
г.Владикавказ

Наконец-то в сюжете, связанном с отбиванием атак очередного инопланетного чудовища, появляются российские персонажи! В игре **«Пират ада»**, придуманной **Сашей Трояновым из села Мартынова Поляна Дальнереченского района Приморского края,** монстра останавливает известнейший герой Вселенной супермен по имени Дима. И хотя Димины подвиги отнесены на 3333 год, он вполне «тянет» на героя — 35 лет, два метра росту, каратист и вооружен до зубов — одних стволов у него 9 штук, а еще и бомбы...

Шамиль Samurai из Москвы предлагает американцам изменить правила **бейсбола,** хотя бы в видео версии. Неплохо было бы, чтобы при сильно выбитом мяче игра переносилась на трибуны и дальше — на улицы города. Тогда можно было бы вволю погоняться за соперниками с увесистой бейсбольной битой в руках.

П.Е. из Сыктывкара придумал игру **«Похититель собак»**. Очень нехорошие дяди похищают трех собак — дога, немецкую овчарку и лохматого пса неизвестной породы. Вы, играя за одну из них, сбегаете из фургона похитителей и не устремляетесь обратно домой, а отправляетесь по следам злодеев. Вами движут желание мести и освобождения похищенных друзей.

Неужели не хватает извержений, землетрясений и всяких иных цунами? Вроде бы, вполне достаточно. Но слава Бермудского треугольника, который, как известно, прочерчен в другом, в Атлантическом океане, не дает покоя жителю **поселка Усть-Камчатск Александру Седышеву.** Он решил осчастливить Тихий океан таким треугольником, что в сравнении с ним Бермудский покажется стянутым в точку — Сашин занимает почти весь океан! И если тайна Бермуд до сих пор не раскрыта, то с восточным все ясно — его создал мутант осьминог-краб. А в союзниках у него все хищные океанские рыбы. Вот с ними и предстоит бороться героям игры **«Безымянный треугольник»**.

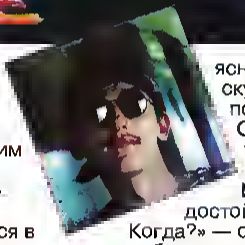
«Посмотрев по телевидению зимнюю олимпиаду в Альбервиле, Марио решил устроить свои игры, которые скромно назвал **«Mario Wild Winter Sport»**. Неплохая должна получиться игра», — пишет **Midnight Rider из г.Щелково Московской области.**

МИНИКОНКУРС!!!

Исключительно для любителей фантазировать, редакция объявляет мини КОНКУРС: требуется сочинить сюжет игры на тему: «Путешествие по журналу «Великий D». Лучшие сочинения будут опубликованы, а авторы трех лучших сюжетов получат в качестве призов по 6 (шесть) номеров журналов «Видео-Асс» Великий D («Видео-Асс» Dendy*) по их выбору. Итоги миниконкурса будут подведены, как и итоги конкурса на лучшее описание игры, в журнале «Великий D» № 24. На конверте укажите: Миниконкурс «Великий D».

greatdragon.ru

Шустрый «Snake» или, Друзья познаются в игре



Наши постоянные читатели, конечно, знают о печальном событии, произошедшем с Романом, автором описания игры «Snakes Rattle'n'Roll», часто называемой «Snake 2». Напомним жуткие подробности этого происшествия (см. «Великий D» №20) Роман, доблестно одолевший девять уровней этой сложной игры, примчался в пещеру к Великому Дракону с желанием вполне заслуженно похвастаться блестящими результатами, а заодно попросить помощи Мудрейшего в прохождении десятого, ледяного, этапа. Нужно было поторапливаться, так как до сдачи номера журнала в печать оставались считанные часы, но далеко не все необходимые картинки были сняты. И тут игра рухнула! Рухнула в буквальном смысле слова — прямо в пропасть! И так аккуратненько улеглась на дне, издевательски подмигивая своими змеиными глазками. Катастрофа! Представьте себе потрясение Романа, да и Роман ясно представил себе потрясение, которое он неминуемо получит от редактора Вглядитесь в эту фотографию, в эти обычно ясные глаза, а теперь затуманенные скупыми мужскими слезами, а потому прикрытые темными очками! Сколько в этом лице невыразимой тоски по десятому этапу любимых «змеенышей»!

И Рома находит выход из ситуации, достойный знатоков из «Что? Где? Когда?» — он обращается за помощью к клубу, то есть к вам, читателям!

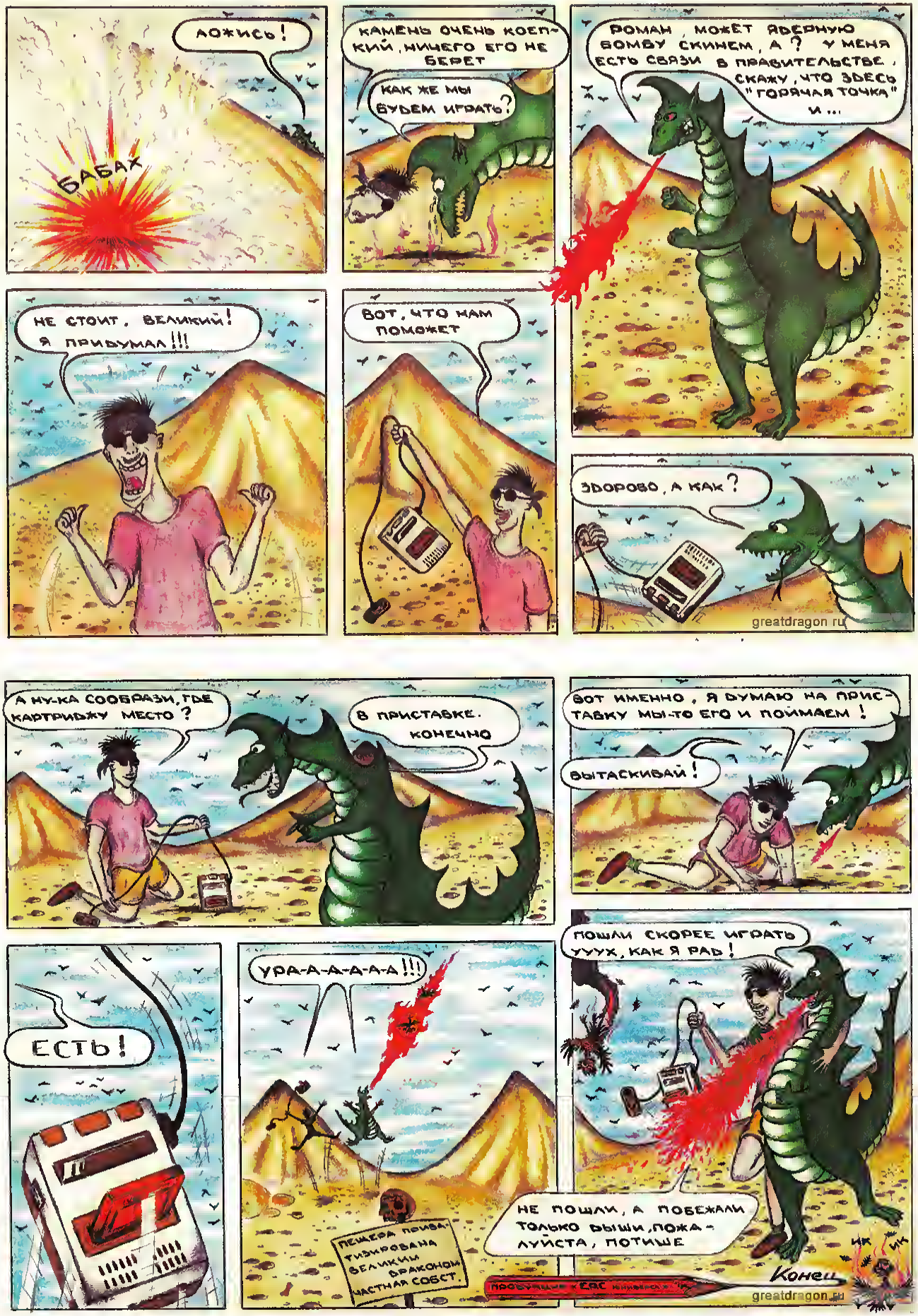
И помощь пришла! В десятках писем с пометкой «для Ромы» наши друзья по играм предлагали множество способов вытаскивания «Змеек» на свет божий, начиная от предложения завалить пропасть шариками, чтобы змеи объелись, у них выросли хвосты и за хвосты их вытащить из пропасти (Андрей Кошелев, Самара), и кончая советом Нади Елисеевой из Чимкента: «А ну их, на фиг». Но тут в редакцию пришло письмо от самого «ERS Universal»! И не просто с советом, а с конкретным описанием процесса извлечения картриджа из глубокоземелья! Действительно, друзья познаются в игре!

Итак, «ERS Universal» представляет комикс

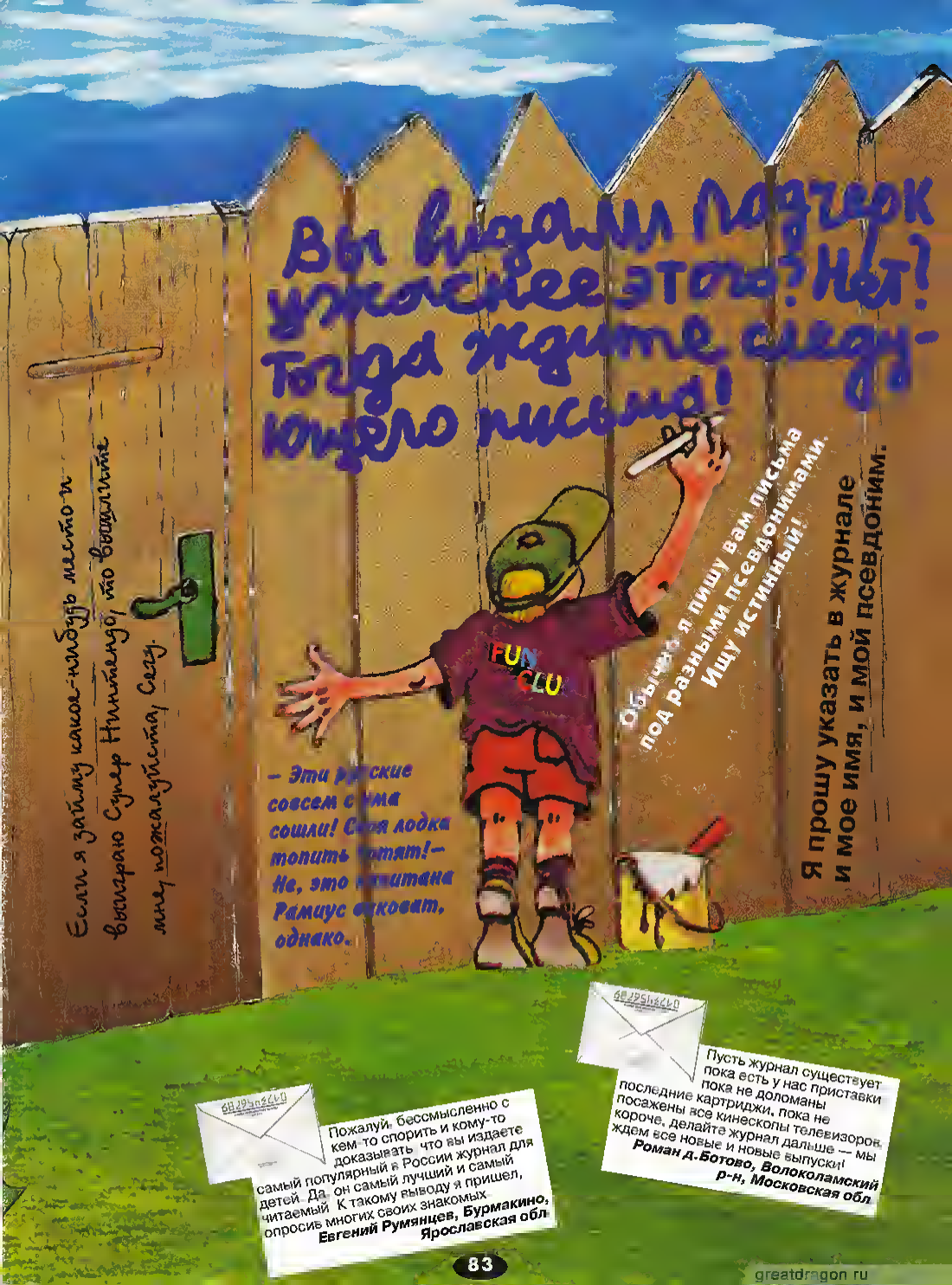
Шустрый «Snake»

greatdragon.ru

ERS
UNIVERSAL
Present
ОПАСНО! ВЫСОКИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ
ПЕЩЕРА ПРИВАТИЗИРОВАНА ВЕЛИКИМ ДРАКОНОМ ЧАСТНАЯ СОБСТ.
ОЙ, КАК ГОЛОВА ГУДИТ
И НЕУДИВИТЕЛЬНО, СУТКИ НЕПРЕРЫВНОЙ ИГРЫ — ЭТО НЕ ШУТКА. СЕЙЧАС ОТДОХНЕМ И ПОЙДЁМ ДОБИВАТЬ 10 УРОВЕНЬ
ЭЙ, У МЕНЯ, ЧТО, ГЛЮКИ?
ЧТО ОН ДЕЛАЕТ!?
ЛОВИ ЕГО!
НУ, КАК?
М-М-М-М-Г М
greatdragon.ru
КРЕПИСЬ РОМАН, КАРТРИДЖ ТЕПЕРЬ НЕ ДОСТАТЬ — ЯМА СЛИШКОМ ГЛУБОКА
НО Я ХОЧУ ИГРАТЬ В "SNAKE-2"
НУ, ЧТО ТЫ, ДАВАЙ РАСШИРИМ ЯМУ КИРКОЙ
А ПОЛУЧИТСЯ?
СЛОМАЛАСЬ?! НУ ТОГДА МОЖЕТ ОТБОЙНЫМ МОЛОТКОМ?
КЛЯЯЯ


ЛОЖИСЬ!
БАБАХ
КАМЕНЬ ОЧЕНЬ КОЕПКИЙ, НИЧЕГО ЕГО НЕ БЕРЕТ
КАК ЖЕ МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ?
РОМАН, МОЖЕТ ЯДЕРНУЮ БОМБУ СКИНЕМ, А? У МЕНЯ ЕСТЬ СВЯЗИ В ПРАВИТЕЛЬСТВЕ, СКАЖУ, ЧТО ЗДЕСЬ "ГОРЯЧАЯ ТОЧКА" И...
НЕ СТОИТ, ВЕЛИКИЙ! Я ПРИДУМАЛ!!!
ВОТ, ЧТО НАМ ПОМОЖЕТ
ЗДОРОВО, А КАК?
greatdragon.ru
А НУ-КА СООБРАЗИ, ГДЕ КАРТРИДЖУ МЕСТО?
В ПРИСТАВКЕ. КОНЕЧНО
ВОТ ИМЕННО, Я ДУМАЮ НА ПРИСТАВКУ МЫ-ТО ЕГО И ПОЙМАЕМ!
ВЫТАСКИВАЙ!
ЕСТЬ!
УРА-А-А-А-А-А!!!
ПЕЩЕРА ПРИВАТИЗИРОВАНА ВЕЛИКИМ ДРАКОНОМ ЧАСТНАЯ СОБСТ.
ПОШЛИ СКОРЕЕ ИГРАТЬ УУУХ, КАК Я РАД!
НЕ ПОШЛИ, А ПОБЕЖАЛИ ТОЛЬКО ТЫШИ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОТИШЕ
Конец
greatdragon.ru

greatdragon.ru



greatdragon.ru

Friday the 13th

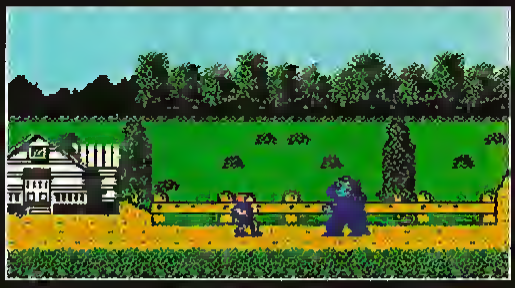
Пятница, 13-е

После интенсивной зарядки для мозгов в двух подряд номерах «Великого D» предлагаю разрядить эмоции самым забойным 8-битным ужастиком.

В игре «Friday the 13th» нет леденящих кровь видеоэффектов, но замысел очень крут — в фильмах жертвы лишены возможности изменить судьбу, здесь же можно приобрести бесценный опыт войны с маньяком. А когда под тягучую музыку ваш герой натыкается на затаившегося в коттедже Джейсона, действительно становится как-то не по себе. В отличие от «заурядных» ужастиков типа «Castlevania» и «Ghosts'n'Gobblins», в этой игре один большой этап, по которому можно бродить взад-вперед, и победить нужно только одного противника — Джейсона. Состоятся ли схватки с кем-нибудь еще, зависит лишь от ваших намерений.

В 13-м номере нашего журнала было опубликовано довольно полное описание этой приключенческой сюжетной игры, поэтому управление персонажами я пропускаю и сразу перехожу к рекомендациям. В начале вам дается шесть воспитателей (три парня и три девушки) и 15 детей, которых, вроде бы, надо защитить от кровожадного Джейсона. Позабыть эту обязанность мешает лишь то обстоятельство, что гибель всех детей или всех воспитателей означает ваш проигрыш. А посему торопиться на встречу с маньяком по первому же воплю о помощи вовсе необязательно. Вместо этого можно отправиться исследовать лагерь: не спеша покататься на лодке, подышать свежим лесным воздухом, тщательно исследовать пещеру или, на худой конец, побродить по коттеджам. «Friday the 13th» наглядно опровергает мнение, будто 8-битные приставки неспособны совмещать неподвижный задний план с подвижным передним. Ниже привожу небольшой обзор тех красот природы, которыми вы можете насладиться. В начале игры все воспитатели вооружены булыжниками, поэтому жизненную энергию встречающихся врагов я определил с помощью этого оружия (см. прим. 1).

Улица — живописные виды на гору с пещерой, лес и озеро. Здесь встречаются пикирующие с небес вороны (одно попадание) и довольно прямолинейные зомби (три попадания). Карта лагеря позволяет в любой момент определить текущее местоположение, что помогает держать ситуацию в лагере под контролем. Посещая романтически расположенные коттеджи, вы найдете загадочные записки, а также, при помощи зажигалки или фа-



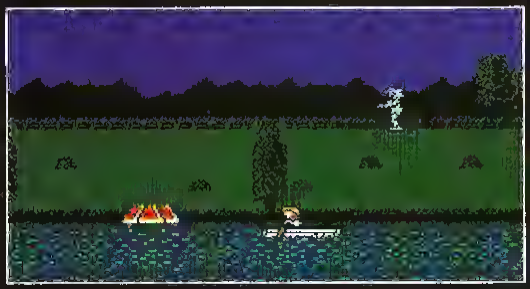
кела, затопите камины. Чтобы продлить это удовольствие и оставить вас без фонарика, предусмотрительный Джейсон будет стараться погасить огни.

Озеро Кристалл — после прогулок по улице грести в одноместной лодке приятно бодрит. Пикирующие вороны (одно попадание) и выпрыгивающие из воды (см. прим. 2) зомби (два попадания), разнообразят монотонную работу веслами. Полюбуйтесь видом того самого берега,

oldgamer.ru

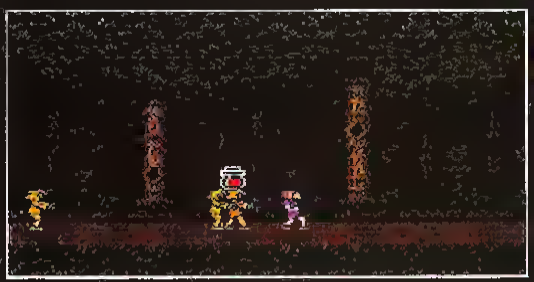
THE 13

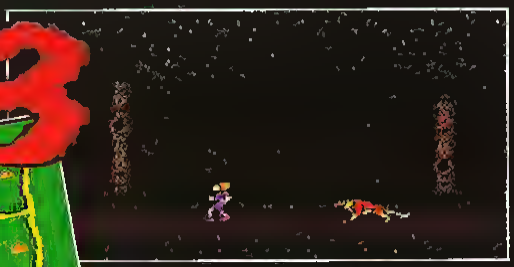
с которого вы еще совсем недавно наслаждались спокойствием водной глади. Только по озеру можно добраться до коттеджей с детьми. Ваше появление



укрепит в них на некоторое время веру в счастливое избавление от террора кровожадного маньяка.

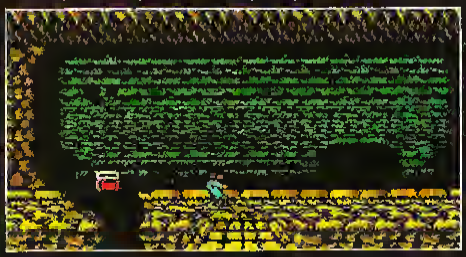
Лес — мрачные зеленые кроны таят свою красоту от нескромных взоров. Лесные тропинки на карте не обозначены, и здесь можно всласть поблуждать, натыкаясь на уединенные коттеджи и потайные двери. Зомби (три попадания) и волки (10 попаданий) готовы оставить вам неизгладимые впечатления о



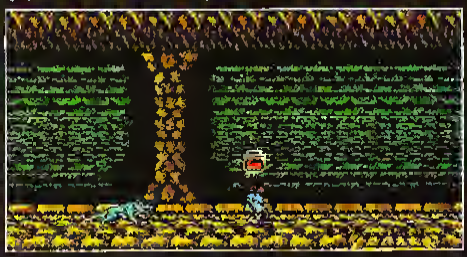


встречах с дикой природой. Волки — очень коварные противники, они атакуют либо прыжком сверху (в этом случае надо приседать), либо пробежкой по земле (тут надо подпрыгивать). Честно говоря, если ваша романтическая душа не жаждет исследовать все закоулки лагеря или обзавестись топором, сюда лучше не заглядывать. Без схемы тропинок путь через чащу редко оказывается самым коротким.

Пещера — приветливо раскроет свои тайны



любому, в чьих руках есть фонарик и ключ. Впрочем, потайные двери можно находить и без фонаря, просто тычась в темные стены. Кроме зомби (три попадания), летучих мышей (одно попадание) и волков (10 попаданий), вашей жизни угрожают обвалы и пропасти.



В подземелье за двумя дверями скрывается очень живучая летающая голова (попаданий 30, ножом — 15). Встречу с этим чудовищем трудно назвать развлечением, так как она может предвещать преждевременную гибель вашего героя. Схватка хорошо проверит вашу реакцию — противник медленно выбирает удобную позицию, после чего молниеносно атакует, норовя сбить

gr-stat.narod.ru

пять единиц вашей энергии, и в этот момент надо увернуться, причем, если вас атакуют слева, отклоняйтесь вправо и наоборот. Во время этого поединка я предпочитаю стоять на месте и стреляю тогда, когда враг отлетает назад после очередной атаки, а вот Big Boss рекомендует двигаться в ту сторону, откуда вам угрожает противник. Победитель головы получает ценное «наследство», но сохранить жалкий остаток жизни по дороге назад бывает весьма непросто. В общем, здесь можно разменять излишек энергии на острые ощущения. Лезть под землю по другим причинам не стоит — ходы там запутаны не хуже лесных тропинок.

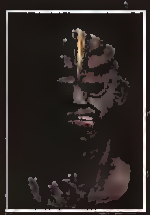
Теперь рекомендации для тех, кто хочет выиграть, не подвергаясь особому риску. Поединок с Джейсоном длится много раундов на протяжении всей игры. В начале у каждого воспитателя, а также у самого маньяка 32 единицы жизненной энергии. Кинутый злодеем топор сбивает 5 единиц, а удар в ближнем бою — 8, так что по части мордобоя убийца сильней всех воспитателей вместе взятых. Встретить Джейсона можно в любом месте лагеря — и на улице, и в коттеджах. Чтобы злодей проиграл раунд, в него надо попасть семь раз без разницы чем — хоть булыжником, хоть факелом. Из этого правила есть исключения — например, когда все остальные воспитатели погибли, или у Джейсона осталось меньше восьми единиц энергии, раунд продолжается до полной победы одного из бойцов. Поединки на свежем воздухе происходят в случаях, если маршрут вашего героя пересечется с маршрутом маньяка, либо вы попробуете увести приглянувшегося Джейсону воспитателя в другой коттедж, либо если намеченная маньяком жертва выиграет без посторонней помощи раунд в коттедже и рванет на улицу вслед за отступившим противником. Игра выполняет передвижение злодея по лагерю «без дураков» — хоть убийцу на карте не видно, путь его проследить, а иногда и предугадать, вполне можно.

Разборка со злодеем на улице мало отличается от схватки с волком, но уворачиваться можно только прыжками. Тактика маньяка проста, но эффективна: сначала он кидает топорами и, пока вы их перепрыгиваете, быстро подходит вплотную и старается ударить. Тем, кому хватит одной победы над маньяком, рекомендую избегать встреч на свежем воздухе. Делается это просто: Джейсон может появиться только в том случае, если с экрана исчезнут все другие враги. Поэтому, отправляясь в дальний переход, захватите в кампанию неповоротливого

зомби, пусть идет следом. Как только маньяк облюбует очередной коттедж, эта предосторожность становится излишней.

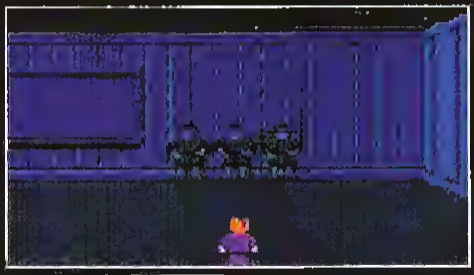
Раунд в коттедже проходит довольно оригинально — своего игрока вы видите не сбоку, а сзади. Если научиться грамотно вести поединок с Джейсоном, первый раз его победить можно, полностью сохранив жизненную энергию. Маньяк движется исключительно по вертикалям и горизонталям. Не пытайтесь расстрелять злодея, когда он находится прямо перед вами, лучше уклоняйтесь, нажимая вниз-вправо или вниз-влево. Если после своей атаки Джейсон не пошел назад или вбок, значит сейчас будет повторный удар, уклоняйтесь заранее. Ваш черед наступает тогда, когда маньяк начинает отходить назад.

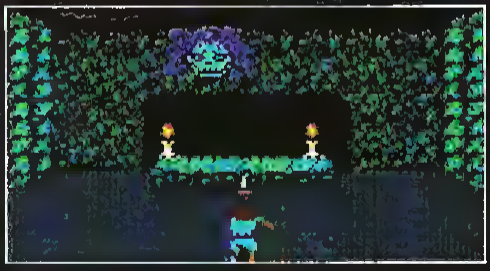
В зависимости от крутизны и имеющегося свободного времени игру можно проходить разными спо-



oldgamer.narod.ru

собами. Если вы не совсем уверены в своих силах, лучше всего в самом начале игры попрыгать по дорожкам лагеря и снабдить воспитателей ножами и банками с лекарством (когда прыгаешь, призы появляются чаще). Как начнет темнеть, снижайте активность и в дальние прогулки пускайтесь только на помощь детям На такие вылазки рекомендую отправлять воспитателей с жизненным запасом не менее 6 единиц. С наступлением темноты силы зла активизируются, и этим можно воспользоваться, чтобы улучшить вооружение. Для того, чтобы получить мачете, вашему герою достаточно уложить прямо около порога своего коттеджа штук 60 зомби (причем, укладывать их можно с перерывами-переключениями на других воспитателей) Такой способ позволяет «уговорить» маньяка без лишней суеты





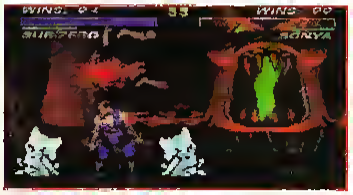
Тем, кто достаточно освоился с повадками противника и хочет быстренько одолеть Джейсона один раз, достаточно выбрать себе воспитателя по душе, и ухлопать остальных (пропасти в пещере и зомби — вот лишь некоторые ваши помощники). Последнего оставшегося в живых героя надо отвезти на озеро, пусть потянет время, сидя в лодке у входа в коттеджи с детьми. Кстати, чтобы сохранить энергию, в случае опасности, можно забегать внутрь. Рано или поздно маньяк тайком (может, через окно?) прокрадется в коттедж, и вы вступите с ним в смертельный поединок

И вот, наконец, победа! Поскольку количество серий одноименного фильма растет и конца им не видно, разработчики справедливо решили не радовать игроков красивой историей о счастливом избавлении. Вместо этого появляется предупреждение, что Джейсон не погиб и стал сильней, чем прежде. У выживших в предыдущей серии ужасов воспитателей восстанавливается жизненная энергия и сохраняется добытое оружие, в пещеру (если она успела опустеть) вселяется новая голова с новым «наследством», и желающие могут продолжить защиту уцелевших детей Так что, если вам мало одной победы, маньяка можно будет одолеть еще пару раз...

Примечания.

1. Big Boss как-то раз измерил, что для уничтожения единицы жизненной энергии Джейсона булыжниками надо попасть 5 раз, ножами — 4 раза, мачете — 3, топорами — 2, факелом— 1 раз.
2. Видимо, в память о том, что Джейсон не раз оказывался на дне этого озера, но, к несчастью, избежал участи корма для рыб.

greatdragon.ru



MORTAL KOMBAT 3:
маленькие хитрости Большой Игры

Горячий и пламенный привет всем ярым поклонникам MK! Со времени выхода прошлого номера нашего журнала прошло уже достаточно времени, вы выучили наизусть все удары и приемы, научились играть курилкой-Смоком и теперь мечетесь в поисках более изворотливых секретов MK 3. А я так и вовсе сроднился с ее героями и стал со многими запанибрата (а потому, простите мне некоторую вольность в обращении с ними). Все! Можете больше не беспокоиться: все нужные вам секреты вы найдете на этих страницах! И не важно, Мегадрайв у вас или SNES, агент Купер раскопал «читы» для обеих приставок! Итак, начинаем.

Sega MD. Любитель Сеги, на вашей улице праздник! Для вас у меня есть целых **три (!) секретных таблицы.** Вводятся они на экране «start/options», причем в определенном порядке. Нажмите на этом экране следующую комбинацию: A, C, ВВЕРХ, B, ВВЕРХ, B, A, ВНИЗ. Появится надпись **«cheats»**, войдя в которую вы сможете провести sound test — послушать музыку, звуки, а главное — классные голоса из игры. Далее, этот же код позволяет установить до 99 кредитов — если кто-то считает, что в схватке с Мотаро это не поможет, пусть бросит в меня камень! И наконец, если вы долго мучили себя, смотря длиииную демонстрашку, чтобы узнать что-то о своих героях, не утруждаясь особо, войдите в новую опцию **«bio screen»** — там можно пересмотреть все экраны — биографии, меняя их простым нажатием джойстика. Красота! Но не забывайте, что есть и другие пароли — например B, A, ВНИЗ, НАЗАД, A, ВНИЗ, C, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВНИЗ. На этот раз, если вы войдете в образовавшуюся опцию «secrets», будете приятно удивлены возможностью взять под контроль таймер игры (представьте себе поединок без временных ограничений!). Рады были увидеть био-экраны? Новый сюрприз в «secrets» можно посмотреть все ФИНАЛЬНЫЕ экраны для всех персонажей (кто не верит, что Синдел — мать Китаны — убедитесь!). Последняя из опций, «combat zone», позволяет установить любую из декораций, правда всего на один раунд. Последняя, третья таблица для Сеги вводится следующей комбинацией: C, ВПЕРЕД, A, НАЗАД, A, ВВЕРХ, C, ВПЕРЕД, A, НАЗАД, A, ВВЕРХ. В появившихся **«killer codes»** можно установить quick end — автоматическое добивание (красиво, но слегка не по-комбатовски, если вы меня понимаете), и, если у вас не получился трюк на заставке, задействовать Смоука. А теперь позвольте задать вам вопрос: хотелось ли вам когда-нибудь сыграть за... Мотаро или Шао Кана? И ведь это ВОЗМОЖНО!!! Для этого служит строчка «enable bosses». Самый последний пункт меню — «play mini game» — даст вам возможность поиграть в... **Galaxian**, помните, была на восьмибитке такая игрушка? Подозреваю, что теперь хитрые китайцы на «левых» картриджах с MK 3 будут писать «2 in 1: MK 3 + Galaxian»! Есть, правда, и честный, беспаролевый способ достижения этой мини-игры: просто-напросто надо сыграть 100 матчей против компьютера или другого игрока. Ну вот, для MD, кажется, все.

Super Nintendo. Ребята, хватит кусать локти, вещать иосы и завидовать сеговцам! Опять же **три секретные таблички** найдутся и для вас. Вводятся они, как и на Сеге, на экране «start/options». Смело жмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, A, B, A — появится надпись **«kool stuff»**. Входим в новообразовавшуюся опцию, а там... впрочем, все по порядку. «Timer» позволяет самому ограничивать (не ограничивать) временные рамки поединка. «Max fatality time» — у вас есть аж 99 секунд на то, чтобы прикончить оппонента! «Play mini game» — это уже знакомый нам **Galaxian** (или Galaga, как кому нравится). Точно так же, как и на Сеге, опция «combat zone» отвечает за выбор декорации, но теперь вы сможете делать такой выбор перед каждым раундом! Один из самых принятых секретиков в этом меню — «enable pause» — позволяет «запаузить» игру почти в любом удобном месте (как этого мне не хватало в MK и MK 2, если

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

бы кто-то знал!). Если вы просто не можете наслаждаться игрой, не зная имен ее создателей, считайте, что персонально для вас предусмотрена возможность посмотреть титры.

Ну, а для тех, кто любит чаще играть, чем просто пялиться на экран, вторая таблица SELECT, A, B, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВВЕРХ. Вы узнаете, что пароль сработал, когда появится надпись **«kooler stuff»**. Разберемся в этом самом «стаффе» — такие вещи, как «2 # damage» и «2 # health» понятны сразу и в комментариях не нуждаются, про добивание одной кнопкой я уже рассказывал, также можно задействовать Смоука и обоих боссов, но, в отличие от MD, на экране выбора игрока будет только один из этих героев, а двух Мотаро сравнить все равно не удастся. Пользуясь второй таблицей, можно также установить «health recovery» — постоянное равномерное восстановление здоровья во время боя (к сожалению, при игре с компьютером у него тоже пополняется жизнь!) и 30 кредитов.

Чтобы задействовать третью и последнюю на сегодня таблички, нажмите X, B, A, Y, ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ. Произведение сие зовется весьма грозно **«Scott's stuff»**. «Скоттские штучки» заключаются в возможности отключать во время боя перекидывания (throws), блоки (blocks), подсечки (sweeps) и комбо (combos). Для любителей подраться в темноте существует опция «dark fighting», а для фанатов искусства Шанг Цунга — опция «switcheroo», когда оба персонажа постоянно превращаются, а Шао Кан только и успевает на два голоса объявлять Лю Ка..., Зиро..., Син..., Вулф, и так далее! Можно поставить себе неограниченную энергию бега («unlimited run»), а можно — «quick uppercut recovery» — отсутствие задержки после апперкота (то есть, теперь Саб может дать вам апперкот и, не успеете вы отлететь, заморозить прямо в воздухе, а дальше уже дело техники — драться будет потруднее, чем обычно!).

Задействованная строчка «hyper fighting» делает с игрой что-то невообразимое: скорость подскакивает раза в три, от простых ударов герои улетают в заоблачные дали, в за один прыжок можно покрыть расстояние в пол-экрана. Бодрит не хуже пепси-колы.

Осталась лишь одна-единственная неисследованная строчечка «play slots», но, хотя и последняя в таблице, она далеко не самая скучная. Еще одна игра в игре! На это раз — нечто похожее на **«однорукого бандита»** — рожицы персонажей непрерывно крутятся, а вам нужно остановить машину так, чтобы три физиономии совпали. Удовольствие — неописуемое!

С таблицами — все. Но не забывайте, что в MK 3 на SNES можно проводить **турниры на выживание** между двумя игроками, наподобие того, что было во второй части (вход в турнир выполняется так же 2 шифта и «Start» на экране «start/options»). Помимо этого, помните, что есть еще великое множество кодов для «Versus»-экрана, не все из которых уже открыты. Кстати, скажу по секрету, что до меня дошел слух о том, что может существовать еще и **четвертая таблица** для Нинтендо! Что ж, может быть. Обещаю проверить этот слух к выходу 24-го номера «Великого D». А пока то, без чего вышеописанное не было бы более-менее полным:

Превращения Шанг Цунга:

Лю Канг — ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД,
Джакс — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, НР,
Сонька — ВНИЗ + БГ + НР + БЛ,
Саб — ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР,
Страйкер — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЁД, ВН,
Вульф — ВВЕРХ 3 раза,
Синдел — НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, НН,
Сектор — ВНИЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД, БГ,
Кабалка — НР + БЛ + ВН,
Сайрекс — БЛ 3 раза,
Шива — БГ, БЛ, БГ, БЛ, БГ, БГ,
Каныч — НАЗАД, ВПЕРЁД, БЛ

Избранные коды для «Versus»-экрана

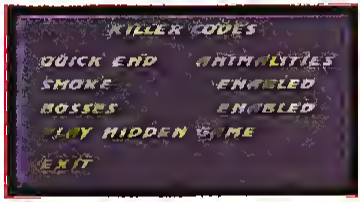
Чтобы удобнее было воспринимать, мы заменили названия символов, составляющих нужный вам код, на цифры. Все очень легко: 0 —дракончик, 1 — буквы МК, 2 — Инь-Янь (символ Добра и Зла), 3— цифра 3, 4 — вопросительный знак, 5 — Молния, 6 — Горо, 7 —Райден, 8 — Шао Кан, 9 — череп. Буквы И1 и И2 означают, соответственно, игрока 1 и игрока 2.

И1 (987), И2 (123) — линии энергии отсутствуют.
И1 (033), И2 (000) — у первого игрока — половина энергии.
И1 (000), И2 (033) — теперь пол-энергии у второго игрока.
И1 (707), И2 (000) — у бедного игрока №1 — четверть энергии.
И1 (000), И2 (707) — они что, самоубийцы, что ли?!
И1 (642), И2 (468) — Galaxian (третий путь его достижения).
И1 (205), И2 (205) — драка со Смоуком.

Постоянно находятся новые коды, так что мы будем знакомить вас с ними в следующих выпусках журнала.

Для вас старался комбатист с пеленок

Агент Купер



greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Aladdin
Пароли:
2. Аладдин, Абу, принцесса, султан,
3. джинн, султан, Джафар, Абу,
4. Абу, Аладдин, принцесса, Аладдин,
5. джинн, Джафар, принцесса, джини,
6. султан, Аладдин, Джафар, джинн,
7. принцесса, Аладдин, Аладдин, джинн

Андрей Балашов
г. Москва

Bucky O'Hare
Если вы играете кошкой, то если зажать кнопку «B» и не отпускать, то кошку нельзя будет атаковать сверху.

Wise Dragon & Alien
г. Рязань

NARC
Если вас убили, срочно нажмите на втором джойстике «Start» и сможете продолжить игру.

Катя Юдина
п. Перхушково, Московская обл.

Coptoin America
Вариант игры «BATTLE MODE» позволяет устроить небольшой файтинг между всеми героями.

Captain America
г. Одесса, Украина

Chip & Dale 2
Если финального босса забивать партнером, а не бомбами, понадобится всего шесть ударов.

Sub-Zero г. Москва

Lemmings
Пароли для уровня сложности «FUN»:
20. PLSTFL,
21. PLSTFL,
22. JXFCBS,
23. TYPQGH,
24. QZKQXZ,
25. LQZDGV

г. Ижевск

Duck Toles 2
Если вы захотели купить что-то в магазине, а денег не хватило, просто начните и снова пройдите тот же уровень. И знайте, что с боссом вам не придется сражаться, вместо него появится сундучок с кристаллом.

Вадим Семенов
г. Ноябрьск, Тюменская обл.

Probotector
Нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A, B, A и «Start» — у вас будет 30 жизней.

Дмитрий Силкин
г. Хабаровск

Fire Fighter
Взяв трубу, вы сразу перейдете на следующий уровень.

Captain America
г. Одесса, Украина

Gyrodine
При нажатии кнопок «A» и «B» одновременно вертолет выпускает самонаводящиеся ракеты, число которых не ограничено.

Сергей Черепанов
г. Нижний Тагил

The Hunt For Red October
Можно накалывать компьютер когда идет TIME BONUS, нажмите вместе и держите «Start» и «Select» — очки будут расти, не переставая.

Jevky Boy
г. Магнитогорск

Home Alone 2. Lost in New-York
Чтобы попасть в лифт в первом уровне, нужно подойти к кнопке вызова лифта и нажать джойстик вверх и кнопку «B» (несколько раз).

Вадим М. Лончин
г. Оренбург

Koge
Во второй части первого уровня ударьте трижды по второму колесу. Из него выпадет пять штук бомб, и вы получите грозное оружие.

Сергей Соловьев г. Москва

Contra Force (Super Contro 6)
Можно отталкиваться от воздуха. Для этого в прыжке нажмите на «Start» и, не отпуская кнопки «A», еще раз на «Start».

г. Новокузнецк

Terminator 2
Количество бомб на каждом этаже (4 этап)
1 этаж — 2 бомбы,
2 этаж — 2,
3 этаж — 3,
4 этаж — 1,
5 этаж — 2 бомбы

Юрий Кокшаров
г. Сосногорск, респ. Коми

Thunder Bird (Carnival Summer)
Кнопкой «Select» можно менять скорость.

Руслан Кулиев г. Москва

Tiger-Heli
Во время игры старайтесь чаще сбивать кресты. Крест зеленого цвета даст вам бомбу, красного и серого — маленький вертолет.

Midnight Rider
г. Щелково, Московская обл.

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

TMNT Tournament Fighters
Хочу дополнить серию короиких ударов, начатую Александром Никитчеико в №19 и продолженную Gayuver'ом в №21. Если вы играете Рафаэлем, иажмите джойстик вперед и «Турбо-В». Рафаэль сделает стальиой зажим челюстями.

Midnight Rider
г. Щелково, Московская обл.

Snaw Bras.
Залезть повыше, заморозить одиого из врагов и столкнуть его на других — хороший ход.
Эликсиры и их иазиачеиие
Желтый — дальность стрельбы, сииий — мощиость стрельбы, красиый — быстрый бег, зеленый — вы иадуваетесь и летаете, сметая всех иа своем пути.

Little Samson
г. Клин Московская обл.

Battletaads Dauble Dragan
Когда жаба спускается по каиату (3 уровень), иажмите джойстик в сторону той стены, в которую упираются ноги — жаба превратится в гирю, которая при иажатии кнопки «В» все сметет со своего пути.

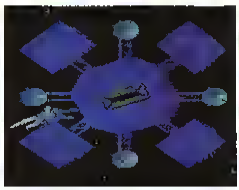
Андрей Никулин
г. Мурманск

Sun Wars
Супер удар: иажать и держать кнопку «А» до тех пор, пока ие замигает шкала в верхнем левом углу экраиа, затем отпустить.
Когда замигает таблнчка трансформации, ие жмите иа «Select», а пройдите иемного дальше — получите тепловые ракеты.

Little Samson
г. Клин Московская обл.

Kid Kaal
При битве с первым боссом не старайтесь запрыгивать на него. Просто отойдите к «иасосу» справа и «качайте» его. Через восемь «качков» босс умрет.

Contra-Man
г. Пермь



Captain Skyhawk
Если за одну миссию иаберете 5000 очков, получите жизиь.

Demon
г. Вологда

Dragan Fighter
Кнопка «Select» восстаиавливает потеряиные жизни.
Чтобы превратиться в дракона, нужно нажать кнопку прыжка и вверх (если в левом верхием углу экраиа замигала вторая полоска). Превращение обратно в человека — кнопка прыжка и вниз.

Сергей Бирюков
г. Чита

Flintstanes 2 The Surprise af Dinasaur Peak
Когда у вас кончатся все жизии, и вы полетите головой вииз, иажмите быстро и одиовременио вверх и «Start». Флинтстои будет ходить вверх иогами, правда лишь до следующего уровня.

Константин Кузнецов
г. Рига, Латвия

Kung Fu
В игре всего 77 уровией (повторяющихся). Но чем ближе к коицу, скорость стаиовится бешеиной, и играть все труднее и труднее.
Тем, кто хочет дойти до коица, рекомендую следующую тактику.
Подпустив противиика поближе, иажмите прыжок вверх и в полете удар иогой — противиик встаиет как вкопаиный. Теперь спокойно ианосите ему точные трехсточковые удары в голову.

А.В.Лаптев
г. Кирово-Чепецк, Кировская обл.

Digger
Несколько советов.
1. Чтобы поставить лестницу (сверху вииз), подойдите к краю проласти и иажмите «В».
2. Положите алмаз перед дииозавром, тот ие сможет пройти дальше. Теперь не теряйтесь — бейте дииозавра лопатой.
3. Если соберете абсолютно все в бонусе — получите жизиь.
4. На четвертом и седьмом этапах есть магазины, в которых можно купить снаряжение: стрельба, диамит, лестиица. Чтобы попасть в магазии, иайдите дом-дерево, залезьте в окно, появившись на крыше среди каких-то камней подойдите к мерцающей звездочке — магазин должеи открыться, замигает алмаз. Переведите (кнопка «Select») курсор иа алмаз (мигаиие прекратится), иажмите «В», и вы получите, что хотели. Так можно делать, пока ие кончатся алмазы.
5. В пятой пещере, чтобы добраться до выхода, нужно обрушить три камия. Два очень легко обнаружить, а третий иаходится чуть правее колоины, открывающей выход иа другой уровсиь.
6. Седьмая пещерв. Чтобы открыть выход, идите сиачала влево, появится секретный проход, спускайтесь по лестницам, затем вправо, появится колоииа — иа иее, быстро иаверх и бегом к выходу.

Demon г. Вологда

Race America
(American Race Cars)
Хочу поясиить, как переключать скорости, поскольку коробка передач вашего автомобиля ручиая. Набрав скорость до предела спидомстра, быстро иажмите джойстик вииз — перейдете иа вторую передачу, и так далее.

Gamer Nik г. Москва

Zambia Natian
Если вы встретите людей, летящих вииз с криками «Help!», проявляйте гуманизм и собирайте их. Это вам зачтется в виде увеличеиия мощности стрельбы.

М Дружинин
г. Челябинск

Getaway
Если в дом заходить иескольо раз, то можно взять жизиь.

Вячеслав Шорохов
г. Улан-Удэ

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Addoms Fomlly 2
Можно начать игру, не зная кодов, но кое-какие успехи будут. Войдите в меню PASSWORD, наберите 5 раз букву «B» — появится надпись ERROR. Но не отчаивайтесь, просто начните игру (START GAME), и сами увидите, что будет.

Demon г Вологда

Botmon
Чтобы стать неуязвимым, нужно в самом начале игры (стадия 1-1) нажать на кнопку «B» (не «Turbo») и, не отпуская ее, бежать в нужном направлении, пока не доберетесь до противника, стреляющего огнем. После этого вы станете бессмертным.

Gamer
г Волгоград

Castlevania 2
Если положить чеснок на кладбище, то выйдет Смерть и даст вам нужную вещь.

Undertaker
г.Ташкент,
Узбекистан

Snow Bros.
В 11 этапе в левом верхнем углу лежит мешок. Выбив и взяв его, если повезет, попадете в 18 этап.

Алексей
г Белгород

Ghost'n'Goblins
Выбор уровня. Нажмите и держите вправо, три раза «B», вверх (нажать — отпустить), влево (нажать — отпустить), три раза «B», вниз (нажать — отпустить), три раза «B».

Сергей Коровин,
г Владивосток

Clu Clu Lond
Даже если вы играете один, все равно ставьте режим для двух игроков. Второй участник так и будет находиться в углу хоть 100 лет (если, конечно, вы не тронете кнопок второго джойстика). Зато после вашей смерти вы сможете продолжить им игру, а это еще пять жизней.

Максим и Настя Ваккер
п Щапово, Подольский р-н,
Московская обл.

Double Drogon 3
В отличие от первой и второй версий этой игры, если играть одному и убить партнера (в режиме 2B), ваши жизни не будут возрастать.
Но можно сделать такой трюк. Убейте партнера и, пока его тело не перестало мигать на экране, нажмите «Start» и «Турбо A» одновременно. Его жизней на экране не будет, но если вы нажмете «Select», то увидите партнера живым и здоровым с полным запасом жизней.

Вадим Ильин
г Казань

Strider
Если у вас кончилось время, жмите на «Start» одновременно с «A» и «B». Вы начнете с той же автотрассы, на которой остановились.

Дмитрий Кузнецов
г Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Tiny Toon
Хотите — верьте, хотите — проверьте, но если вы подойдете к девочке вплотную и станете рядом, она совершенно не будет стремиться вас поцеловать.

Midnight Rider
г Щелково, Московская обл.

Frankenstein
Пароли:
1. LNHCRRPDJPZR,
2. ZZHDRWMFJMFB,
3. PXNFRPMJJKLZ.

Сергей Телешев
г Кострома

Pinboll
Для переключения уровней при заставке игры нажмите одновременно «B» и «Start».

В.С. Леочин
г Ногинск Московская обл.

Ice Climber
Чтобы альпинист очень быстро побежал, нажмите вперед и вверх одновременно.

Street Fighter и Sub Zero
г Юбилейный,
Московская обл.

Lode Runner
Владимир Хлопенков в 14 номере написал, что в этой игре 50 лабиринтов, но это не так. Просто переключать их можно до 50 уровня, а на самом деле их больше.

Сергей Крылов
г Санкт-Петербург

New Son Son
Все жизни кончились, а вы зашли слишком далеко, чтобы начинать с начала. Нажмите кнопку «Select» и джойстик вверх во время вылета души из тела — так вы получите CONTINUE.

Максим Семенов,
Калининградская обл.

Soccer Fight 2
Чтобы сделать супер удар, нужно дважды одновременно нажать на кнопки «A» и «B».

Владислав Зинаков
г.Химки, Московская обл.

Double Drogon
Переключение этапов в режиме выбора игроков одновременным нажатием джойстика вверх и «B» получается только на тех картриджах, где на заставке не играет музыка, а слышны только первые два аккорда.

Вадим Ильин г Казань

Vice Project Doom
Чтобы выставить любой уровень, нужно нажать «Start», затем быстро еще раз «Start» и одновременно на другом джойстике 4 кнопки. Появятся номера уровней, которые можно перебирать джойстиком. Выбор уровня — кнопка «A», отмена выбора — кнопка «B» на другом джойстике.

Роман Кочнев г Москва

Сколько этопов в игрох?
1943 — 23,
1944 — 23,
Barselona'92 — 8,
F-1 Race — 4,
Soccer Fight (Heroes Soccer) — 12,
Super Mario Bros 3 — 8 миров,
World Cup Soccer — 15,
World Rally Championship — 10.

Сергей Шарапов
г Элиста, Калмыкия

greatdrago.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

After Burner 2
Чтобы во время дозаправки в воздухе получить 100 ракет, в зависимости от этапа сделайте следующее:
этап 3 — нажать влево и «B»,
этап 5 — вправо и «B»,
этап 9 — нажать «B»,
этап 11 — вправо и «B»,
этап 13 — влево и «B»,
этап 16 — вправо и «B»,
этап 19 — нажать «B»,
этап 21 — вправо и «B»
Кнопки нужно держать нажатыми в течение всего периода дозаправки

Николай Пилюшенко
г. Киев, Украина

Addams Family
Пароль «EINSER» ставит 100 жизней

Дмитрий Марков
г. Пушкино, Московская обл.

Battletech
Чтобы бросить бомбу на большее расстояние зажмите и подержите несколько секунд кнопку «A».

Captain America
г. Одесса, Украина

Holyfield Boxing
Когда ваш противник в нокдауне, постарайтесь как можно чаще и быстрее нажимать кнопку «A». Тогда у вашего противника медленнее будет восстанавливаться энергия.

Masterboy г. Москва

Mr. Nutz
Этапы и пароли Adventure Park — MAGICS, Living Room — GOLDEN, Volcano Underpass — WINDOWS, Mean Streets — CASPER, Ice Cream — PIZZAS

Дмитрий Алешечкин
г. Ульяновск

Earth Worm Jim
Бессмертие. Нажмите паузу, затем одновременно джойстик влево и A, затем B, B, A, затем одновременно джойстик вправо и A, затем B, B, A
Переключение стадий. На паузе набрать A, B, B, A, затем одновременно пары кнопок A и C, B и C, B и C, A и C

Просто Серега г. Москва

Castlevanio: New Generation
Как начать игру с 9 жизнями. Войдите в OPTIONS и установите BGM, равным 05, и SE, равным 073. Выйдите из OPTIONS и на экране с заставкой нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, «B» и «A». Теперь если вы войдете в OPTIONS, то сможете установить 9 жизней

Евгений Кучеренко
г. Севастополь, Крым

F-15 Strike Eagle 2
Вы можете получить практически неограниченные возможности в части горючего и оружия, если в OPTIONS выберете SEE CREDITS и нажмете вверх, влево, вниз, вправо, вверх, вправо, вниз, влево, вверх. Должен раздаться звук трубы, подтверждающий, что вы точно выполнили прием.

Константин Пименов
г. Санкт-Петербург

Casmic Spacehead
Просмотреть финальные картинки можно, нажав «A», «B», «C», «A», «B», «C» и «Start»

Иван Тарасов
г. Воронеж

Gods
Пароль MESIENTOTANFELIZ сделает вас бессмертным.

Mortal Hunter, г. Калининград, Московская обл.

Incredible Hulk
Выбор уровня. Поставьте игру на паузу и прокрутите крестик джойстика вверх, вправо, вниз, влево. Начните игру и дайте себя убить (полностью). Теперь после конца игры вы получите возможность выбирать уровни.

Анатолий Лаеров
г. Владивосток

Jungle Book
Выбор уровня. Сразу после заставки (Дисней) нажмите вверх, вниз, вверх вниз, влево, вправо и «Start». Теперь, если поторопиться, после начала игры, нажимая джойстик влево и вправо, можно переставлять уровни

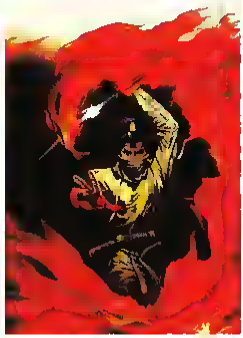
Лена Шишкина г. Москва

Rolling Thunder 3
Пароли, сложность HARD
3 CKJOX, 4 XXPLO, 5 OUJOZ

Mortal Hunter, г. Калининград, Московская обл.

Robocop vs the Terminotor
Переключать оружие можно, одновременно нажимая джойстик вниз и A, B, C. (Но только после того, как на заставке наберете комбинацию B,A,C,C,C,A,B,B,A,C,C,C,A,B, как указывали Михаил Привезенцев и Константин Данилов в 20 номере «Великого Дракона» — ред.)

Helpman г. Москва



Shinobi 2 (Super)
Выбор уровня. На паузе нажмите A, B, C. Теперь стрелками вверх — вниз можете выбирать уровень.

Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

Sol Feoce
Сразу после первой картинки (с названием) нажмите A, B, C, B, C, B, A и, не отпуская A, «Start». Теперь вы сможете выбирать режимы, стать неуязвимым, задать до 99 жизней.

Марат Ахтаев
г. Алма-Ата, Казахстан

Street Fighter 2. Speciol Chompion Edition
Чтобы сыграть в ускоренную игру, надо нажать на втором джойстике вниз, Z, вверх, X, A, Y, B, C. Если сделали все правильно, то услышите крик Зангиева.

Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ — NO PROBLEMS

MegaDrive™

Wiz'n'Liz
Чтобы выйти на секретный уровень, который называется SUPER WIZARD, на паузе нажмите и держите вниз, A, B, C. Затем дважды нажмите на «Start». Вы должны услышать звук. Теперь в OPTIONS появится новый уровень.

Андрей Браков, г. Тула

Pitfall
На экране START GAME наберите:
C,C,C,C, влево, A вверх, вниз — бесконечные продолжения.
Вниз, 26 раз A, вниз — встроенная игра.

Просто Серега г. Москва

Zoom
На заставке нажмите вверх, вверх, вниз, влево, вправо, влево, вправо, затем «A» и «B». Появится новое меню, открывающее доступ к новым этапам.

Андрей Корнеев г. Хабаровск

Alien 3
Зайдя в OPTIONS, нажмите на втором джойстике: «C», вниз, вправо, вверх, влево, «A», вправо, вверх. Услышите звуковой сигнал. Теперь если в игре вы на паузе нажмете «C», «A», «B», то прозвучит звуковой сигнал, и игра перейдет на следующий уровень.

Просто Серега г. Москва

Aloddin
Кроме предметов, описанных в «Видео-Асс» Dendy® N10, я знаю о существовании еще двух. Симпатичная мордочка Абу — вход в «Abu Price Level» — дает вам шанс заработать побольше жизней, а также бриллиантов. Чтобы найти эту мордашку на первом уровне, нужно после второго кувшина Джинна идти налево до веревки, залезть и убить йога (убейте йога — будет вам даров немного!). Аккуратно спрыгните с маленькой платформы как можно правее, убейте стража-ника, разгонитесь и с правого края платформы прыгните вправо-вверх. Поздравляю! Еще одну мордочку Абу я нашел на пятом уровне.
Кроме этого, есть портрет принцессы — «Save Princess Jasmine». Но я его не нашел. Чувствую, что раскрыть эту великую тайну мне не по силам, для этого нужен супер профессионал. Подозреваю, что искать этот знак нужно на десятом уровне.

Александр Семенов г. Ковдор, Мурманская обл.

Сколько этапов в играх?
Battletoads — 11,
Gods — 12,
Pink Goes to Hollywood — 3,
Road Rash 2 — 5,
Robocop vs the Terminator — 10,
Shinobi 3 — 7,
Sonic 2 — 20,
Sonic 3 — 6,
Toejam & Earl 2 — 16.

Сергей Добрынин г. Москва

Ecco The Dolphin
Введите пароль «SHARKFIN», и вы начнете игру на уровне «LAGOON». К тому же, сможете находиться под водой сколько угодно.

Sega Man г. Москва

Bubbo'n'Stix
Пароли
1. QGS357HC9?
2. S2GS7TT3YW
3. R?ZLI8DX68
4. HYSCQHK4L2
5. XW7TXDPCR1

Михаил Привезенцев, Константин Данилов г. Москва

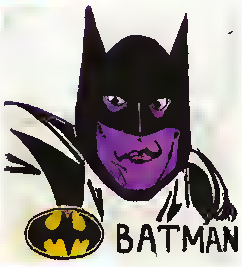
Super Nintendo

Super Mario Kart
На экране KART SELECTION нажмите одновременно A, X, Y. У вас будет маленькая машинка.

Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мега-супериграфанаты из Зеленограда

Batman Returns
В OPTIONS нажмите на втором джойстике вниз, «X», влево, «Y», вверх, «B», вправо, «A», вниз, «X». Прозвучит звуковой сигнал, и вы сможете начать игру с девятью продолжениями.

Просто Серега, г. Москва



Super Ghouls'n'Ghosts
В страна рыцарей и драконов имеются свои хитрости, связанные с выбором уровней. До любого из них можно добраться, имея второй джойстик. Выберите в меню игры EXIT и нажмите одновременно «L» и «Start» на втором джойстике и «Start» на первом джойстике. Вы попадете в меню, в котором можно выбрать любой уровень игры.

Илья Муромец г. Москва

Aloddin
Чтобы в конце каждого уровня была рулетка Джинна (BONUS), надо брать насекомое, которое вылетает из сундука.

Георгий Семенов, Сергей Камышанский г. Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Данилов Александр (г. Уфа), Дубков Константин (г. Екатеринбург), Квитко Алена (г. Бердянск) – 2 рисунка, Агафонов Максим (п. Атепцево, Московская обл.), Алексей Лебедев (г. Красноармейск), Роман Еремин (ред.), Бодягины Екатерина и Анна (г. Москва), Sky Gold-95, Рудаков Алексей (г. Красноярск), Сычиков Михаил (г. Москва), Яковлев Александр (г. Зеленоград).

greatdragon.ru

ЗОЛОТОЙ УголОК

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
торгующих картриджами и приставками.

«Бука», тел.111-5156
«Диалог-V», уи-г «Белград» 2 эт.
«Интеркаммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница
Маг.«Меркурий», пр.Сапунова
Маг.«Мульти-Пульти», ул Автозаводская, 5
«Паднс», маг.«Денди», тел.158-6511
«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18а
«Теплостар Ltd», тел. 237-6414
«Фарвард-1», Братеево, Паромная, 7, маг.«Тамара»
«Элси-Центр», тел.952-0218

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, SEGA CD, GoldStar 3DO, Sony Play Station, картриджи, диски, а также диски к IBM PC (PC CD -ROM) только ОРИГИНАЛЬНЫЕ только в компании

Бука

Тел.111-51-56
Адрес: Каширское ш., д.1, кор.2.

КРОССВОРД

Автор кроссворда Просто Сергей, г.Москва
Все ответы — на английском языке.

Ответы на кроссворд Тимура Мусина из Уфы (см. «Великий D» №22)

По горизонтали. 3.TERMINATOR 6.TALE SPIN 7.JURASSIC PARK 11.PLOK 12.NINTENDO 14.BATMAN 15.OBELIX 17.RAMBO 18.ECCO 20.ALADDIN 21.CYBERNATOR

По вертикали. 1.TAZMANIA 2.GOLDEN AXE 4.MISSION IMPOSSIBLE 5.DARKWING DUCK 8.SHINOBI 9.ROBOCOP 10.SPIDER MAN 13.NINJA 16.SONIC 19.TALE

По горизонтали.

1.Игра о приключениях ниндзя Джо Мусаши **2.**Фирма — разработчик «Donky Kong Country» **3.**Игра, где ты выступаешь в роли Конрада Харта, агента Бюро Галактических Исследований **4.** Супер полицейский **5.**Игра с участием боевых роботов (см. «Великий D» №19) **6.**Один из героев игры «Donky Kong Country» **7.**Игра про двух отважных галлов **8.**Семейка со странностями. **9.**Фирма — производитель приставок **10.**Один из приятелей Микки Мауса, игра с его участием описана в «Великом D» №21. **11.**Злой колдун. **12.**В конце этой игры вы встречаетесь с Дракулой. **13.**Нехороший Марио.

По вертикали.

1.Отважное животное, вроде кошка, а может помесь рыси с кроликом, игра про которого описана в «Видео-Асс» Dendy® №15 **2.**Jungle... **3.**В этой игре вы воюете в киберкостюме (см. «Великий D» №22) **4.**Король ненавидящий блох **5.**Приключения земноводных **6.**В этой игре вам вместе с храброй женщиной предстоит пройти 8 лабиринтов, победить монстров и освободить заложников. Сам Великий Дракон рекомендовал эту игру в №21 **7.**Титул юноши из Персии **8.**Многомесячный лидер хитпарадов на Мегадрайве **9** Приключения морского млекопитающего (уже в трех частях) **10.**Там происходит действие одного из вертолетных симуляторов **11.**Популярнейший персонаж игр фирмы Ниитендо

Philips CD-i 450
Интерактивная игровая суперприставка на компакт-дисках.

Воспроизводит игровые, аудио и видеодиски!
Лазерное качество!
Об'емный звук!
Простота в управлении!

АОЗТ «Диалог-V» 343.39.76
универмаг «Белград» 2 эт.
«Элси-центр» 952.02.18

Магазин Мульти-пульти
м. «Автозаводская»
Ассортимент:
картриджи, мультимедиа, компьютерные аксессуары, оргтехника, журналы «Видео-Асс» Великий **D**, Корона и др. литература
Адрес: *Автозаводская ул , 5*

УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА!
Журнал «Видео-Асс» Великий D печатается в Италии на 100 страницах и выходит ежемесячно 50000 тиражом.
Мы разработали специальную программу для привлечения рекламы фирм, торгующих приставками и картриджами.
Чтобы уверенно заявить о себе, вовсе не обязательно брать для рекламы относительно дорогую целую полосу. За **$390** Вы можете разместить ваше объявление в рубрике специализированной рекламы «Золотой УголОК»
Обьявление представляет собой стандартный черно-белый блок 5х5 см
Мы можем принять ваши материалы в любом виде. Будем вам признательны, если они будут в одном из следующих форматов:
– в виде распечатки на лазерном принтере с двойным увеличением;
– на дискете 3,5 дюйма для компьютеров PC и Mac в форматах * AI и *.TIF
Мы примем также текст объявления по факсу.
Возможны варианты с использованием цвета или сложных для преобразования форматов (по отдельному согласованию)
Пожалуйста, звоните 118-8955 и 118-8947(tel/fax) Селезневу Василию

ПОДКЛЮЧЕНИЕ игровых приставок всех типов.

РЕМОНТ телевизоров, CD-проигрывателей, плееров, магнитофонов, муз.центров, видеокамер, видеомагнитофонов, видеоплееров импортного производства.

РЕМОНТ и настройка компьютеров.

Прием заказов по тел.362-61-40

Уважаемые Читатели! Если вы обращаетесь в указанные фирмы, начинайте с фразы «Я видел в журнале «Великий Дракон» ваше объявление...»

greatdragon.ru

СПАСИБО!

Редакция благодарит читателей, чьи письма были использованы при написании статей номера: Александр Артеменко (Торжок), ERS (Москва), G.Raygen (Саратов), Splinter (с Найфельд, ЕАО, Хабаровский край, Биробиджанский р-н), Сергей Козлов (Санкт-Петербург), Андрей Кошелев (Самара), Надя Елисеева (Чимкент), Иван Червяков (Тольятти), Марат Асянов (Москва), Алена Квитко (Бердянск, Украина)
Постер составлен из рисунков Андрея Пирогова (Екатеринбург)

Сообщаем всем читателям, что в следующем номере будут опубликованы итоги КОНКУРСА Fun Club'а.

тел.:
181-90-49
181-90-17
374-89-87

факс:
216-69-13
улица
1-я Останкинская,
д 7а

ЗАО «ДРОМОС»

ВАША БЕЗОПАСНОСТЬ -
В НАШИХ РУКАХ:

- кованые решетки
- заборы
- ворота

Остекление балконов,
изготовление рам и дверей на заказ
Строительство коттеджей
и садовых домиков.

Наша мебель для вашего офиса

"Ваши дела будут идти так, как вы сами будете себя чувствовать" – убеждают бизнесменов психологи. И они не преувеличивают: на рабочем месте вам должно быть предельно комфортно.

Элитная мебель из Южной Кореи на складе или под заказ

Мы предложим вам самую удобную и недорогую отечественную и импортную мебель для офиса

Вся мебель имеется в наличии на складе или может быть доставлена под заказ.

наборы секретаря	шкафы
стулья и кресла	столы
наборы руководителя	мягкая мебель

Для мягкой мебели вы сами можете подобрать конфигурацию, выбрать материал для обивки

Мебель для вас мы соберем и доставим

Наша система скидок всегда привлекает клиентов!

Телефон в Москве: (095) 928-37-30

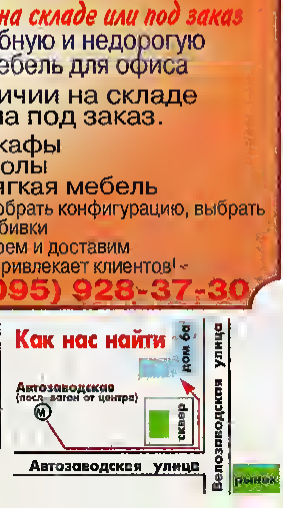
Сдано в набор 10 01 96г
Подписано к печати 4 02 96г
Выход в свет 4 03 96г
Формат 60x90/8 печать офсетная

Редакция «Видео-Асс» 109280
Москва, Велозаводская дом 6а
Тел (095) 118-89-55, 279-69-58,
факс (095) 118-89-47

Верстка принял макет ВИДЕО-АСС — Россия
Стикеры пленки — Франция
Пленки APL Press — Россия
Печать — Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd» Тел 231-97-18, факс 233-59-65

Как нас найти



РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова—отв.секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Дрокои
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова – художник
Вадим Захарьин – ведущий специалист
Василий Селезнев–ведущий специалист
Алексей Филатов–компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский—ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Валерий Катков — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов—вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко – зав. отделом иллюстраций
Людмила Картузова — референт-координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель,Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)
Татьяна Королевв-Габелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав.корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а

Телефоны: *118-89-55,279-69-88,151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО-АСС(вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-44-83, 118-89-55*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ–специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.:*430-16-52* **Тел./факс:***932-32-43*

Цена свободная. 1996 год

© «Видео-Асс»

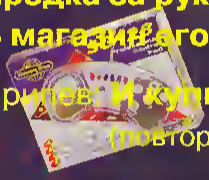
Все информационные материалы, включая изобразительные, использованные в данном номере журнала, получены от собственных или специальных корреспондентов «Видео-Асс», или закуплены на основе лицензионных соглашений у специализированных пресс Агентств

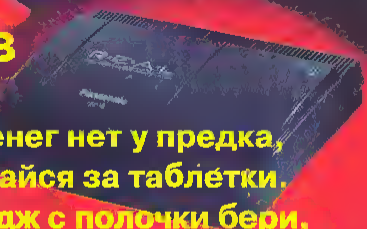
Все права защищены. Любые перепечатки на издании «Видео Асс» допускаются только с непосредственного предварительного письменного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму

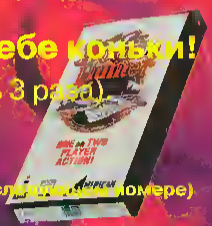
За содержание рекламных объявлений и номера телефонов редакция ответственности не несет. Рукописи не рецензируются и не возвращаются. Редакция не вступает в переписку

greatdragon.ru

ПЕСНЯ РОЛЛЕРОВ







Если ты опух, играя,
Джойстик отложи, зевая.
Предка за руку бери,
В магазин его тащи…

Припев: **И купи себе коньки!** (повторить 3 раза).

Если денег нет у предка,
Не хватайся за таблетки.
Картридж с полочки бери,
И копилку им долби…

Припев: **И купи себе коньки!** (повторить 3 раза).

Продолжение следует… (ищи в следующем номере)

Розничная продажа:

- **Центральный «Детский мир» — 1 этаж, вход с Пушечной ул., 5-я лестница.**
- **Магазин «Амадей» — метро «Театральная», переход к ГУМу, т. 923-78-59.**
- **Магазин «Дом игрушки» — ул.Б.Якиманка, д.26, метро «Октябрьская», т. 238-00-96.**

Представительство по Западной и Восточной Сибири: г.Новокузнецк, ул.Металлургов, 20, т. (3843) 44-66-67.

- **Здесь мог бы быть и ваш адрес и телефон…**

Оптовая торговля — Компания «БУКА»: Москва, Каширское ш., д.1, кор.2. Тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60.

greatdragon.ru

Читая журнал «Видео-Асс» Великий Дракон.
Вы открываете для себя Вселенную видеоигр!

ВЕЛИКИЙ Дракон

109280,
Москва,
ул Велозоводская,
д. 60

– твоя планета!